PLAYSTATION 2 • GAME CUBE • GAME BOY ADVANCE • X-BOX • SEGA

GAME OVER

A AÇÃO ACONTECE AQUI!

ANO 1 - Nº 1 - R$ 2,90

1

Final Fantasy X

O MELHOR GAME DO PLAYSTATION 2 CHEGA AOS EUA E BRASIL!

Star Wars

A OBRA DE ARTE DE GEORGE LUCAS ESTRÉIA NO GAME CUBE

Jak and Daxter

OS NOVOS MASCOTES DA SONY CHEGAM ARREBENTANDO

Previews:

- VIRTUA FIGHTER 4
- METROID PRIME
- MEDAL OF HONOR CHEGA PARA O PC
- NOTÍCIAS E MUITO MAIS

EDITORA escala

ISSN 1676-6490

ESTRATÉGIAS E DICAS! GAME SHARK, SUPERFICHA TÉCNICA DE METAL GEAR 2 E MUITAS DICAS!

ULTRA JOVEM

VOCÊ PENSOU QUE AQUI SÓ TINHA DRAGON BALL? ENGANOU-SE....

"Alucard - Hellsing"

JÁ NAS BANCAS

GAME OVER

ANO 1 • Nº01

NEWS.....6
REPORTAGEM.....18
DICAS.....44

A equipe UltraJovem tem orgulho de mostrar seu novo projeto e promete o mesmo sucesso que fez com as animações japonesas, agora com os videogames!
Note a capa ao lado nas suas primeiras versões e com o primeiro logotipo.

EDITORIAL

Então é isso, pessoal. Depois de tanto tempo trabalhando nos títulos da revista UltraJovem, a equipe finalmente tem a oportunidade de oferecer aos fãs de vídeo-games uma nova publicação, que irá mexer com o mercado de jogos no Brasil. No ano passado, lançamentos de PlayStation 2 e Game Cube agitaram o mercado, agora, com a entrada do X-Box, a coisa ficou mais interessante ainda. Para que você tenha uma idéia e conheça o editor que vos escreve, venho da época do Tele-Jogo, Atari, Intelevision e etc. De lá pra cá, as coisas mudaram numa velocidade alucinante. Hoje, com a nova geração, o visual tornou-se o grande atrativo, porém, acredito que os melhores jogos ainda são os mais inteligentes. Apenas para apoiar essa afirmação, no Japão, jogos de Game Boy continuam no ranking, mesmo sem ter o suporte de gráficos maravilhosos e tal, ou seja, são jogos inteligentes. Enquanto muitos aderem aos jogos de visuais incríveis, armas enormes e veículos espantosos, acredito que os títulos que desafiam a inteligência e promovem a diversão irão prevalecer, não importando a qualidade dos gráficos ou a potência do console para o qual foram lançados. A GameOver chegou para mostrar o potencial dos novos jogos. Nela, vamos destacar reportagens sobre algumas produções especiais, lembrar dos bons e velhos tempos e, da mesma maneira que ocorre com o mundo da animação japonesa na revista UltraJovem, conceder ao assunto o tratamento especial que merece. Esperamos que você aprecie a nossa publicação e, na próxima vez em que for escolher o seu console ou o seu jogo, a tenha sempre à mão, como uma fonte confiável de consulta.

Claudio Balbino Santos
Editor

OS MAIS VENDIDOS NO JAPÃO (14 Jan- 20 Jan)

1 Gran Turismo Concepts	Sony	PS2
2 Mobile Suit Gundam	Bandai	PS2
3 Momotarou Dentei	Hudson	PS2
4 Super Smash Bros	Nintendo	GC
5 Crash Bandicoot 4	Konami	PS2
6 Animal Forest	Nintendo	GC

OS JOGOS MAIS VENDIDOS NO JAPÃO (24 Dez - 06 Jan)

1 Super Smash Bros. *Nintendo GC*	6 Dragon Quest IV *Enix PS*
2 Gran Turismo Concepts *Sony PS2*	7 Pikmin *Nintendo GC*
3 Super Mario A. 2 *Nintendo GBA*	8 Animal Forest *Nintendo GC*
4 Mobile Suit Gundam *Bandai PS2*	9 Winning E. 5 FE *Konami PS2*
5 Momotarou Dentei X *Hudson PS2*	10 Inu Yasha *Bandai PS*

Klonoa arrebenta no vôlei

O orelhudo Klonoa está dando o ar de sua graça em um novo título para o PlayStation. Mas esqueça as aventuras anteriores do mascote da Namco, porque agora a ação irá acontecer em uma quadra de vôlei. Pois é, o simpático bichinho faz parte de um dos últimos jogos para o PlayStation e, provavelmente, será suficiente para que muitos daqueles que compraram o PlayStation 2 voltem a prestar atenção no antigo console. Klonoa Beach Volleyball vem com suporte multimap, ou seja, possibilita que até quatro jogadores se desafiem num jogo de vôlei na praia do Mundo dos Sonhos. Espera-se um sistema de jogo simples e, mais ainda, muita diversão. Para dar um gostinho aos fãs da série, estarão à disposição muitos inimigos que estiveram nos jogos de plataforma de Klonoa. Já está saindo do forno.

Sony lança impressora para o PlayStation 2

Este começo de ano está cheio de novidades, com jogos sendo lançados aos montes para as mais recentes plataformas. O mais curioso de todos os produtos de que se tem notícia até o momento é a impressora Tapis MPR-505. Algo comum, não fosse o fato de que ela foi desenvolvida para o PlayStation 2. Trata-se de uma impressora USB que se destina à impressão de imagens de jogos do aparelho, funcionando, em alguns casos, como um acessório para determinados títulos. Com resolução de 2400 x 1200dpi, a impressora já conta com alguns programas que estão em fase de criação, para funcionar exclusivamente em conjunto com o equipamento. Um deles é ideal para fazer cartões postais. Previsto para março, para variar, apenas no Japão.

tapis MPR-505

Joystick de PSX para o Game Cube

Nyko Technologies desenvolveu o Play Cube para o Game Cube, que permite aos jogadores utilizar os controles do PlayStation e do PlayStation 2 no console da Nintendo. O dispositivo está sendo vendido por apenas US$ 10. Como o controle do Game Cube é muito bom, talvez nem fosse necessário uma peça dessa natureza. Melhor seria produzir um adaptador para que os controles do PSOne e PS2 servissem no X-Box.

Capcom relança clássicos para PC

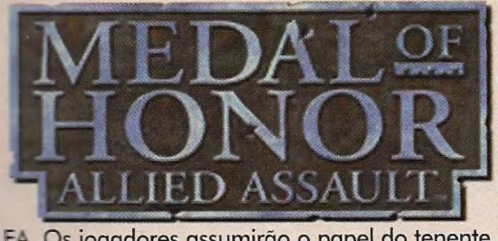
Uma notícia muito aguardada pelos usuários de PC, e que chega em boa hora, é que a Capcom está convertendo muitos de seus jogos para os microcomputadores. Os dois títulos escolhidos inicialmente são Rockman X5 e Dino Crisis 2, ambos do PlayStation. Os games serão compatíveis com Windows 95/98/2000/ME/XP. As datas de lançamento já foram divulgadas: Rockman X5 sairá no dia 22 de fevereiro e Dino Crisis 2, em primeiro de março, no Japão. A resolução em tela dos dois jogos é de 1600 x 1200, o que supera de longe as baixas resoluções das tvs. Além da Capcom, outras empresas parecem interessadas no mercado de computadores. Jogos como Guilty Gear e Psychic Force (games de PlayS tation) também serão lançados para PC.

NEWS

Site oficial do Game Cube está no ar!

O Hotsite do Game Cube já pode ser visitado na internet. Lá, o jogador poderá encontrar informações técnicas do console, assistir às demonstrações de alguns jogos e ficar por dentro de todos os lançamentos que estão a caminho do cubo. Para saber mais a respeito, a dica é acessar o site a partir do seguinte endereço: **www.nintendo.com.br/gamecube**. O grande destaque para a primeira investida do Game Cube no Brasil é o jogo Luigi´s Mansion, figurando Luigi como o astro do momento (veja matéria nessa edição). Também, em alta resolução, o usuário pode admirar os wallpapers do jogo Wave Race Blue Storm e do próprio Luigi´s Mansion. É a Gradiente apostando no desempenho do Game Cube no Brasil. A data de lançamento para o cubo brasileiro não foi confirmada até a data do fechamento dessa edição, mas alguns sites especializados especulam que o lançamento seria por votla de abril, com preço bem salgado, em torno de R$ 1.000,00 (bem próximo do preço do aparelho contrabandeado e já disponível em São Paulo). Se isso realmente se concretizar, e com a primeira leva de games que não são muito interessantes, vale a pena esperar até o meio do ano, quando alguns games pesos-pesados irão aparecer. Estamos esperando uma confirmação oficial. Fique ligado.

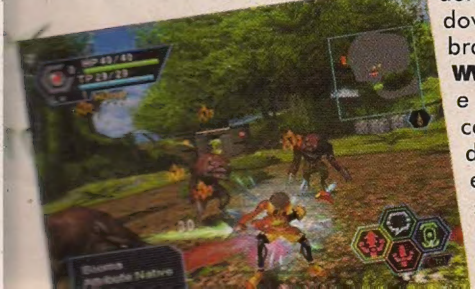
Electronic Arts do Brasil traz novo Medal of Honor para PC



Electronic Arts lançará Medal of Honor: Allied Assault. Previsto para chegar ao Brasil no dia 8 de fevereiro, o jogo foi criado com a engine de Quake III. Allied Assault teve muito sucesso ao ser anunciado na E3 2001 e realmente agradará a seus fãs. "A reprodução de imagens e sons, a utilização de tecnologias e inteligência artificial e a própria história envolvida geraram grande expectativa", afirma Geraldo Prado Guimarães, gerente de marketing da EA. Os jogadores assumirão o papel do tenente Mike Powell, membro do primeiro Batalhão Ranger dos Estados Unidos, que participou do estratégico desembarque nas praias da Normandia, para guerrear pelas 20 fases do game, até chegar ao coração da Alemanha nazista. Para o jogo retratar com realismo os cenários e acontecimentos da época, o capitão americano Dale Dye serviu como consultor para sua produção, assim como o fez no original Medal of Honor. Cenas do filme "O Resgate do Soldado Ryan" e algumas armas utilizadas pelos personagens também serviram de base e inspiração para o desenvolvimento de Medal of Honor: Allied Assault.

Phantasy Star estréia no PC!

Phantasy Star Online foi o primeiro game de RPG on-line que apareceu nos consoles. Pela qualidade apresentada, recebeu diversos prêmios, inclusive o de 'revolução dos games on-line', concorrendo até mesmo com os mais fortes títulos de **PC**. A boa notícia para quem não tem um Dreamcast é o lançamento de Phantasy Star Online para PC. Para quem quiser experimentar a verssão demo, pode fazer o download no site brasileiro **www.banagames.com.br** e andar pela **Forest 1**, com um personagem de classe **Humar**, equipado com um sabre comum. Recomendado!



Sony vence primeiro round contra os "mod-chips"

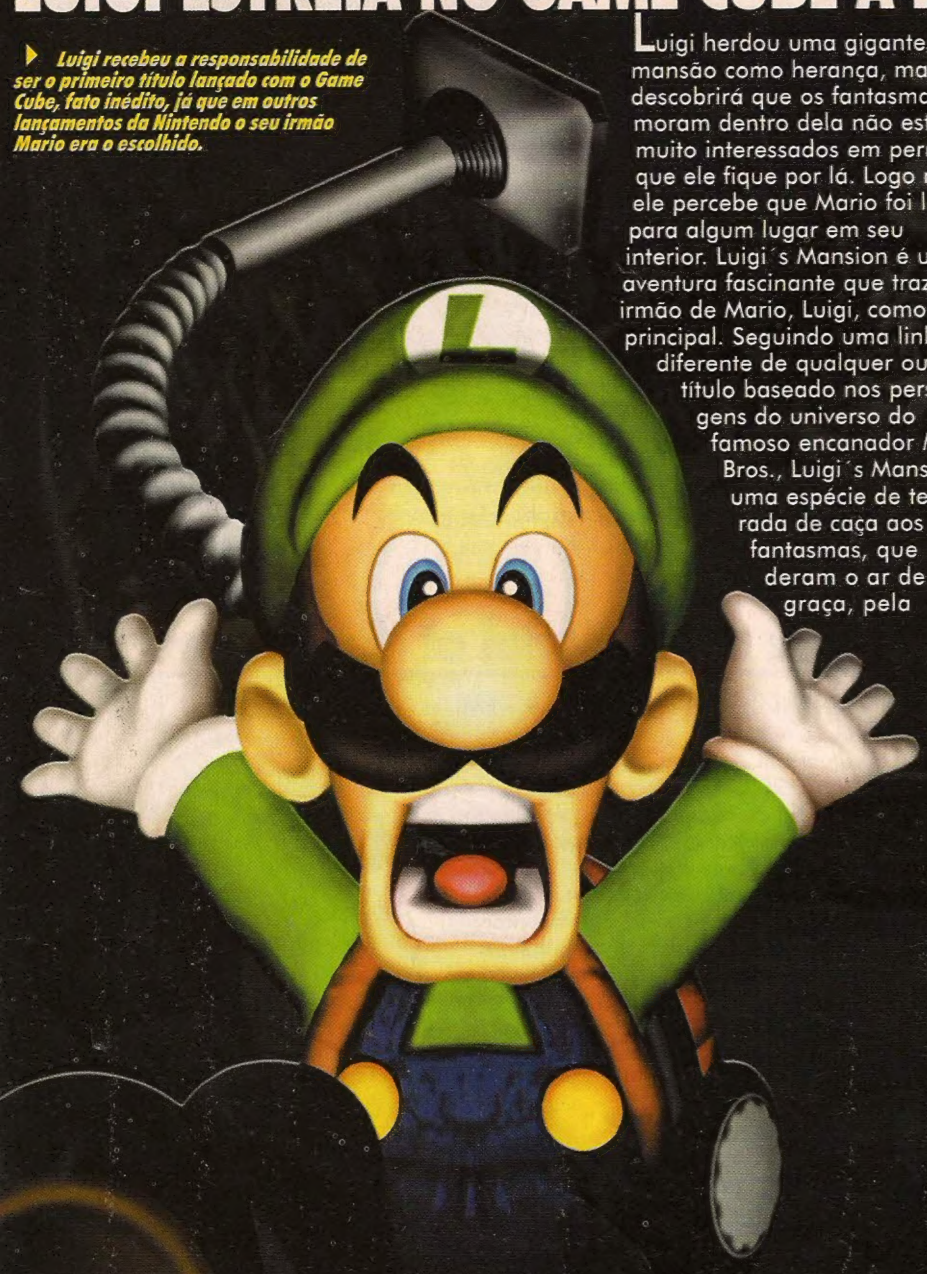
Sony venceu a ação legal movida contra os fabricantes do chip Messiah (chip esse que eliminava as proteções territoriais e permitia o uso de CDs e DVDs piratas no PlayStation 2). Na Inglaterra, o juiz Jacob Dean determinou que a Channel Technology, fabricante do Messiah, deve indenizar a Sony em 60 mil libras. Embora os argumentos do fabricante do chip fossem virtualmente válidos (como liberdade de uso de CDS e DVDS), para o juiz, o fato do Messiah abre precedentes para o surgimento de uma onda de pirataria de jogos e DVDs no console da Sony. Aqui, no Brasil, esse chip não chegou, mas qualquer pessoa com um mínimo de inteligência sabe que isso não vai impedir a pirataria do PlayStation 2.

• GAME CUBE

Luigi's Mansion

LANÇAMENTO Fabricante: **Nintendo** • Origem: **Japão** • Disponível: **Eua/Japão**

LUIGI ESTRÉIA NO GAME CUBE À PROCURA DE MARIO

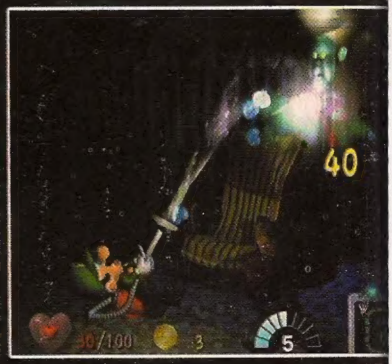


Luigi recebeu a responsabilidade de ser o primeiro título lançado com o Game Cube, fato inédito, já que em outros lançamentos da Nintendo o seu irmão Mario era o escolhido.

Luigi herdou uma gigantesca mansão como herança, mas descobrirá que os fantasmas que moram dentro dela não estão muito interessados em permitir que ele fique por lá. Logo mais, ele percebe que Mario foi levado para algum lugar em seu interior. Luigi´s Mansion é uma aventura fascinante que traz o irmão de Mario, Luigi, como astro principal. Seguindo uma linha diferente de qualquer outro título baseado nos personagens do universo do famoso encanador Mario Bros., Luigi´s Mansion é uma espécie de temporada de caça aos fantasmas, que deram o ar de sua graça, pela primeira vez, em Super Mario World, do Super Nintendo. A qualidade dos cenários é de deixar qualquer um de queixo caído, com excelentes ângulos de câmera que permitem uma visão geral dos cômodos da mansão, que por sua vez estão repletos de assombrações. No primeiro jogo com a marca Mario Bros. para o Game Cube, que curiosamente não o lança como personagem principal, fica evidente que o hardware do console é mais do que suficiente para passar a idéia de determinados efeitos especiais, tais quais os de raios e transparências. Prepare o seu equipamento, porque a caçada vai começar.

OBJETIVO SIMPLES E FASES REPETITIVAS

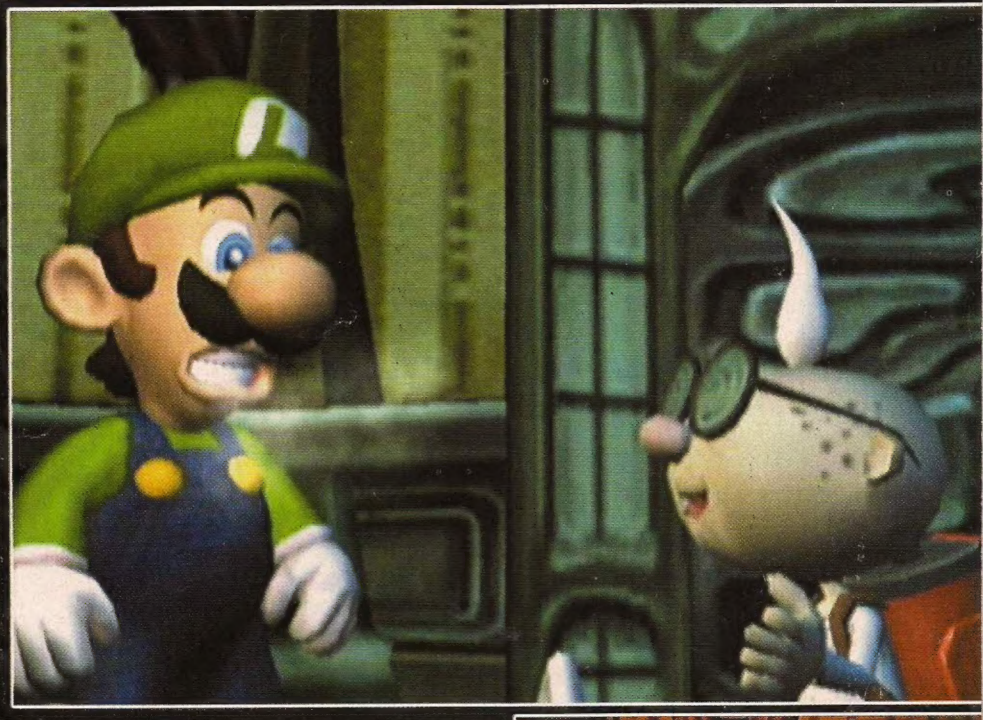
O objetivo principal de Luigi´s Mansion é salvar Mario. Cada estágio de Luigi´s Mansion avança de forma linear, reservando lutas com os chefes de fase ao fim de cada uma delas. Certos chefes só podem ser destruídos com a combinação entre o aspirador de pó e os medalhões elementais dispostos pela mansão. Falando neles, alguns recursos do cenário só podem ser ativados com o uso desses medalhões, que representam água, fogo e gelo. A captura dos fantasmas ajuda Luigi a manter a sua saúde durante o prosseguimento da aventura. Luigi é levado para a mansão por meios sobrenaturais: uma luz o carrega para lá, a fim de que ele localize o seu irmão mais velho. Para sugar os fantasmas do casarão, ele ganha um aspirador de pó especial que servirá à missão que ele precisa realizar. No interior da mansão, o botão analógico do lado esquerdo controla o raio, restando ao botão direito mover Luigi para qualquer direção escolhida. O botão Z na parte de cima faz



MARIO VEM AÍ!

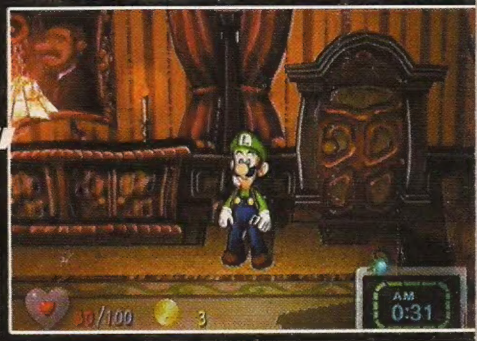
Mario is Missing, do Super Nintendo, foi o primeiro jogo no qual Luigi é o protagonista. Pela iniciativa da Nintendo e para a surpresa do público, Luigi volta como tal em Luigi´s Mansion, que marca a introdução da famosa marca Mario Bros. ao Game Cube. A diferença deste para os demais jogos da dupla de encanadores é gritante: não se trata de um jogo de plataforma, mas um adventure muito bem-humorado, repleto de fantasmas. Por outro lado, não devemos nos esquecer que Mario Sunshine, a mais nova aventura de Mario, está prestes a chegar ao cubo. Aí, a história será bem outra.

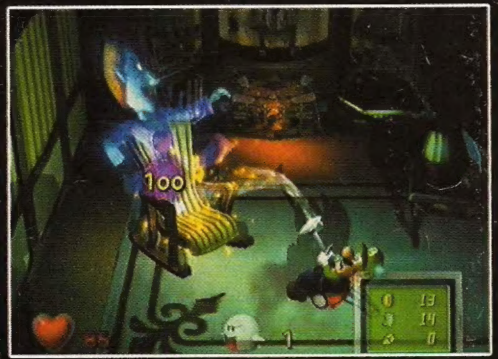
com que Luigi agache. Ao lançar o raio nos fantasmas, eles ficam paralisados de tão assustados, capturados, logo depois, com o apertar do botão R. Mas a visualização dos fantasmas é uma faca de dois gumes, pois se Luigi ficar olhando para eles por muito tempo ficará petrificado. Em oposição aos jogos de Mario Bros., que figuravam plataformas e uma visão lateral, Luigi´s Mansion tem um desenvolvimento mais semelhante a um jogo do estilo adventure. Mais uma das muitas idéias de Shigeru Miyamoto, o criador de Mario e Zelda. Graficamente, o título é inacreditável, especialmente quando o personagem aciona os raios, que se espalham pelas salas e refletem nos mais variados objetos. Luigi também pode colecionar moedas e manipular alguns itens, conversando, vez por outra, com os personagens que aparecem, por meio do botão A, que também funciona para abrir portas. O simples abrir de uma geladeira traz um ar frio que invade o cômodo e carrega Luigi para dentro do eletrodoméstico. Ninguém ficará indiferente às expressões de susto dos fantasmas. É um verdadeiro desenho animado.

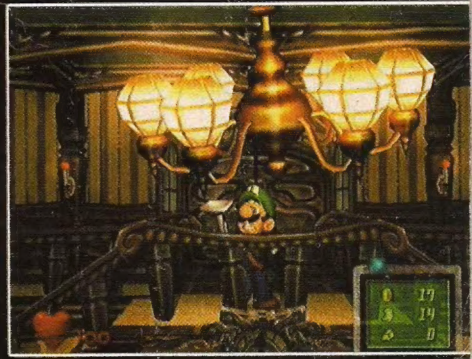


"O game Luigi´s Mansion agrada no visual, mas não tem o carisma de Mario"

A trilha sonora puxa para o lado "dark", sem se esquecer do espírito do jogo. Como a única fonte de luz enquanto se explora a mansão é uma lanterna, os detalhes do cenário são revelados lentamente, fazendo o jogador imaginar o que a escuridão está ocultando. A câmera fica em uma posição específica, acompanhando a movimentação de Luigi em toda a extensão da casa mal-assombrada, a novidade é que ela procura captar o irmão de Mario também lateralmente. Já que os fantasmas se recusam a ser sugados facilmente pelo aspirador de pó, as correrias pela mansão são inevitáveis, e o movimento proporcionado para encontrá-los o torna atraente. Os pontos de salvamento são simbolizados pelo cogumelo Toad, surgindo também, em alguns trechos da aventura, para solicitar a Luigi alguns favores especiais. Toad também dá ao irmão de Mario uns poucos itens, úteis para concluir o jogo. O mais inovador de todos eles é o Game Boy Horror, um equipamento que permite a Luigi passear em primeira pessoa. Além disso, ajuda a localizar passagens secretas e atalhos para resgatar o irmão Mario. Embora haja uma preocupação forte em tornar o jogo o mais lindo possível, o que acontece, ele não consegue esconder um defeito crucial: a repetição. Num determinado ponto, Luigi´s Mansion carece de criatividade em sua jogabilidade, alternando momentos legais com outros muito cansativos, que ficam restritos à caçada pelos fantasmas.







• GAME CUBE

STAR WARS - Rogue Squadron 2

LANÇAMENTO Fabricante: **Nintendo** • Origem: **Japão** • Disponível: **Eua/Japão**

QUE A FORÇA ESTEJA COM O CUBO

Não é preciso dar muitas explicações quando se fala o nome Star Wars. Por outro lado, ele obriga a necessidade de haver qualidade em qualquer trabalho que o envolva. Em 1998, o lançamento de Star Wars: Rogue Squadron acabou rendendo um dos melhores jogos feitos para o Nintendo 64. A história, apesar de ter sido baseada na famosa trilogia, explorava os caças de combate que todos sonhavam pilotar um dia, com destaque para a estratégia. Finalmente, a seqüência deste sucesso chegou. Desta vez, o campo de batalha é trilhado por aqueles que adquiriram o Game Cube da Nintendo. Se a versão do Nintendo 64 já era boa, Rogue Leader: Rogue Squadron II é ainda melhor. Enquanto o Game Cube espera por autênticos jogos dignos de seu hardware e de sua fabricante, Rogue Leader: Rogue Squadron II é uma grande opção. Façanha impossível de se concretizar no vídeo-game anterior, agora as sequências em computação gráfica ilustram perfeitamente o título, captando a atenção do jogador e garantindo imersão total no universo de Star Wars. A Força está entre nós. Exatamente como o seu antecessor, Rogue Leader: Rogue Squadron II utiliza informações dos três filmes de Star Wars para a construção de seu cenário. Determinados acontecimentos da trilogia são utilizados como ponto de partida para as missões, nas quais o jogador poderá controlar, entre outros, Luke Skywalker e Wedge Antilles. As alternativas propostas pelo jogo são muitas, variando os objetivos de acordo com a missão: proteger uma caravana das forças rebeldes de Yavin a Hoth, organizar a chegada de suprimentos para as forças que planejam um ataque a Estrela da Morte e diversas outras investidas que se utilizam da mitologia criada em Star Wars. Ao todo são 10 missões que podem, dependendo do grau de solução conseguido, valer recompensas em bronze, prata ou ouro, através de condecorações com medalhas. Mais do que um simples enfeite para o jogo, elas concedem bônus que habilitam estágios extras.

Há um acréscimo fácil de se notar, em relação ao antecessor, quanto aos sons e gráficos do jogo. A trilha sonora envolve músicas dos filmes e muitas outras, foram criadas especialmente para esta versão.

HÁ MUITO TEMPO ATRÁS, NUMA GALÁXIA DISTANTE...

Talvez seja difícil acreditar observando-se a beleza gráfica dos jogos atuais, mas Star Wars teve dois títulos lançados para o Atari 2600. O primeiro foi baseado em O Império Contra-Ataca, onde o objetivo era derrubar os andadores de neve. Tudo bem que eles jamais tombavam, apenas desapareciam, mas a diversão é o que conta. O outro foi criado tendo como inspiração O Retorno de Jedi e, para o contentamento da galera, podia-se pilotar a Millenium Falcon, a fim de destruir a Estrela da Morte. Até mesmo a viagem em velocidade da luz era simulada no jogo. Para os padrões da época, os dois jogos se destacavam, principalmente por causa das horas que você gastava em frente à TV sem perceber.

JOGABILIDADE E INTELIGÊNCIA

Rogue Leader: Rogue Squadron II é uma ótima pedida para qualquer um que esteja familiarizado com os comandos e jogabilidade da aventura do Nintendo 64. O sistema de escolha das missões começa a partir da sala de planejamento, seguindo para o cockpit de diversas espaçonaves à disposição do jogador. Pode-se optar pela sempre favorita Milennium Falcon, X-Wings, Snowspeeders (aquelas que enfrentaram os andadores de neve em O Império Contra-Ataca), Y-Wings, A-Wings e B-Wings. A vitória sobre os desafios primários libera o acesso a novas embarcações, e o replay de algumas missões utilizando-se naves mais poderosas torna mais fácil ganhar as cobiçadas medalhas de ouro, muito mais complicadas de serem conseguidas do que as suas versões em bronze. A inteligência artificial de Rogue Leader: Rogue Squadron II, se adapta facilmente ao estilo do jogador, forçando-o a se transformar num verdadeiro ás em favor das forças rebeldes. Nos momentos cruciais, os que puderam sentir a emoção no Rogue Squadron do Nintendo 64 poderão perceber que o trabalho para realizar manobras avançadas tornou-se mais simples, graças ao controle do Game Cube. Os botões L e R servem para acelerar ou diminuir a velocidade da espaçonave selecionada, e uma rotação providencial para partir em perseguição a um novo rival está à mão, em função do botão Z. Os avanços contra o império podem ser auxiliados com a entrada em cena dos companheiros do jogador. Basta enviar mensagens e se comunicar pelo botão D e pronto! Reforços chegarão para cuidar dos inimigos, especialmente quando estes se apresentam em número maior. De maneira padrão, todas as naves possuem uma arma principal (botão A) e uma secundária, usada com o botão B. Procurando satisfazer a todos, escolhe-se por uma visão a partir das cabines das naves espaciais ou, então, exterior, com o aparelho sendo observado em tela. Os alvos principais da missão podem ser vistos através do botão Y, que os revela em amarelo no mapa do percurso.

"Rogue Leader surpreende e mostra que a próxima geração de jogos para o Game Cube promete ser fantástica"

Os acontecimentos do jogo fornecem situações que se utilizam de efeitos-especiais e objetos poligonais, ajudando a ambientação. É como se o jogador estivesse mesmo atravessando um planeta repleto de neve ou cortando a névoa densa. Não menos importante, os cenários usados como palco para Rogue Leader: Rogue Squadron II farão os fãs delirar, porque muitos dos locais serão reconhecidos imediatamente por se apresentarem na trilogia de filmes de Star Wars. Outra inovação, agora possibilitada pelo relógio interno do Game Cube, é a passagem de tempo durante as missões. Conforme prosseguem, é natural reparar na mudança de luminosidade geradas pelo amanhecer ou entardecer. Sem exageros, Rogue Leader: Rogue Squadron II é, até o momento, o melhor jogo para o Game Cube que você comprou.

Graficamente, as naves possuem texturas em alta resolução, o que lhes confere aspectos personalizados. O grau de detalhamento dos cockpits, que podem ser espiados mais de perto, sempre que se aperta o botão C, explicam muito bem isso.

LANÇAMENTO

• XBOX

HALO

Fabricante: **Bungie** • Origem: **EUA** • Disponível: **EUA**

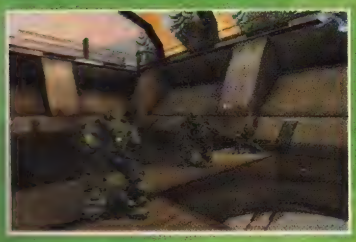
ESTÚDIO BUNGIE ASSUME A RESPONSABILIDADE PELA CRIAÇÃO DO JOGO MAIS IMPORTANTE DO X-BOX

Inicialmente, Halo era apenas uma promessa de um bom jogo para o X-Box da Microsoft. Como há uma ausência total de bons títulos para o console, o show de tiros proporcionado pela aventura em estilo shooting em primeira pessoa acaba por se tornar a melhor alternativa para quem tem um X-Box em casa. Seria muito injusto dizer que Halo só consegue se destacar porque o aparelho ainda não possui jogos interessantes. Embora possam comentar que uma trama do gênero pouco tem a oferecer de novidade, o jogo aborda situações que passam despercebidas pela maioria dos jogos que seguem a linha. É melhor repensar, caso você tenha achado que se trata "apenas de mais um jogo de tiro". O trabalho do jogador não se resume em atirar sem parar para todos os lados, a fim de ver os seus inimigos aniquilados. Ele envolve um mínimo de estratégia e observação. Além disso, a história e sua continuidade são interessantes. Em outras palavras, Halo é uma expressiva criação da pequena programadora de jogos Bungie, que reflete no X-Box a sua mais surpreendente aquisição, pelo menos até o momento. Considerando-se a obrigação de produzir um dos primeiros jogos para o console e sua pouca experiência, pode-se dizer que a Bungie fez um ótimo serviço.

Ação é a palavra que estabelece Halo. Num futuro incerto e distante, a humanidade está correndo risco de ser a próxima raça a se extingüir no vácuo espacial. A espécie alienígena Covenant tem cruzado o universo e destruído muitos planetas, deixando um rastro de destruição assustador. Com a aproximação do inimigo, a comandante da nave Pillar of Autumn planeja uma operação especial para afastar Covenant do planeta Terra, lançando a espaçonave para uma localização qualquer e atraindo a atenção dos alienígenas para ela, permitindo, assim, um tempo maior para encontrar uma solução para a crise. Pillar of Autumn chega a um ponto espacial conhecido como Threshold, orbitado por um pequeno satélite natural, Basis. Sob os olhares curiosos da tripulação, há um gigantesco anel que flutua entre os dois planetas:

HALO SEGUE PADRÃO E NÃO SURPREENDE

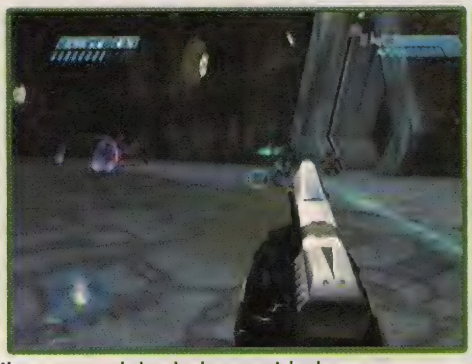
Halo é o jogo de tiro mais bonito criado para um console doméstico. As texturas cumprem muito bem o seu papel e o grau de liberdade oferecido para vasculhar o artefato alienígena gigantesco é de arrepiar, especialmente quando utilizando os veículos. Porém, uma falha imperdoável é a falta de detalhamento ao se aproximar demais das peças que compõem o cenário. Os ambientes fechados ficaram simples demais e a repetição de construções específicas também é uma coisa que atormenta, fora os inimigos, que são quase sempre os mesmos. As sequências em computação gráfica são pouco elaboradas e a dublagem dos personagens durante sua exibição são constrangedoras, com qualidade bem abaixo do esperado e que são imcompreensíveis, devido ao hardware potente do X-Box. Conforme o projeto Halo seguia, surgiram especulações de que a interatividade deste jogo causaria grande estardalhaço, mas não foi bem isso o que aconteceu. Fora um ou outro item em tela, pouca coisa pode ser destruída ou manuseada, caindo num ambiente que não passa a sensação de vitalidade. Tornando-se, assim, mais um game do estilo "atire em tudo que puder ver".



A CONCORRÊNCIA PEGA PESADO

O grande concorrente de Halo para 2002 será o título Unreal Tournament 2, prometido pela Infogrames ainda para o primeiro semestre do ano. O jogo foi estruturado sobre uma versão melhorada do original, contando com gráficos aprimorados, novos mapas, ambientes extensos para exploração e armamento de devastação incalculável. O grande trunfo de Unreal Tournament 2 é a sua possibilidade de ser experimentado em rede e comportando muitos jogadores, que poderão se reunir para formar os seus times. A briga entre Halo e Unreal Tournament 2 ainda vai render muito em 2002.

Halo. O problema é que Covenant aparece quase que ao mesmo tempo, arrasando Pillar of Autumn e condenando alguns dos tripulantes a aterrissar em Halo. Como um mariner (soldado de elite das forças militares da Terra) de nome Master Chief, melhorado cibernéticamente para se tornar um guerreiro perfeito e um dos últimos supersoldados criados pela humanidade, o jogador testemunhou a destruição da nave e a morte de boa parte da tripulação, ficando à mercê dos perigos do misterioso anel gigante e de Covenant, cujos membros também pisaram em Halo para acabar com os humanos restantes. O objetivo é desvendar o segredo do lugar e aniquilar o pesadelo da humanidade, os Covenant. A partir daqui, a luta começa.



"Pela tecnologia empregada em Halo, a falta de interação com os cenários torna-se decepcionante"

Uma característica pouco convencional nos jogos de tiro em primeira pessoa, mas que se apresenta em Halo e conduz o jogo, são os encontros com os sobreviventes da Pillar of Autumn na superfície da misteriosa estrutura. Resgatar os membros remanescentes torna-se uma aventura em paralelo e, embora não pareça um ato muito adequado à primeira vista, os corpos de seus companheiros mariners escondem armas e munição para que o soldado controlado pelo jogador continue vivo. Por isso, mãos à obra: reviste os cadáveres e recolha qualquer coisa que possa aumentar as chances de sobrevivência. As mudanças repentinas no enredo são comuns, e a descoberta sobre o que existe em Halo, na verdade, um artefato alienígena, desperta a curiosidade. Utilizar-se dos cenários para se esconder, ou assumir uma posição estratégica para abrir fogo são métodos que o jogador deve treinar para conseguir êxito. Os estranhos veículos abandonados em Halo também são uma boa saída para fugir ao alcance inimigo e continuar em frente. Assim, o comportamento ideal para jogar Halo é aproveitar os pontos estratégicos do cenário, em campo aberto ou dentro de construções, e se certificar de que o armamento futurista utilizado naquela situação é o ideal para resolvê-la. Coisa simples, não fosse o fato de que o jogador pode carregar apenas duas armas por vez, fazendo-o pensar bastante sobre as necessidades de cada operação.

A JOGABILIDADE

Os comandos de Halo são relativamente simples, parecidos com os de um jogo de tiro padrão. Basicamente, o stick analógico esquerdo serve para conduzir o personagem, fazendo-o avançar na hora certa e recuar, enquanto o stick direito se encarrega de mostrar o ponto de vista do mariner. À direita está a função de disparar as armas, e os demais botões atuam para que ele entre em combate corpo-a-corpo.

O MODO MULTIPLAYER É UMA BOA OPÇÃO EM HALO

A bordo de um dos veículos selecionados pelos jogadores, pode-se criar uma equipe que trabalha em conjunto para acabar com a ameaça de Covenant. Nesse caso, vários jogadores poderão ocupar a embarcação. Um jipe, por exemplo, terá um condutor, um atirador e um mapeador. Nota 10 para os aparelhos disponíveis para pilotagem: tanque de guerra, nave e outros. No arsenal reduzido (somente oito armas) , temos uma metralhadora, lança-granadas, lança-chamas, pistola laser, rifle sniper e alguns recursos opcionais, afinal, Halo é um jogo de tiro

REVIEW

•GAMEBOY ADVANCE

WARIO LAND 4

Fabricante: **Nintendo** • Origem: **Japão** • Disponível: **Japão/EUA e Brasil**

WARIO LAND ADVANCE RESGATA A DIVERSÃO DOS JOGOS DE PLATAFORMA DO SUPER NINTENDO

Os cenários do jogo (exceto o inicial) contém quatro estágios e um chefe. Cada cenário possui uma peça de uma esmeralda, encontrada em um ponto qualquer de sua extensão. Além disso, se você quiser passar para o próximo, terá que achar uma chave. Encontre-a juntamente com o fragmento da esmeralda, a fim de atingir o cenário seguinte. Abrindo as quatro fases você chega até a sala do Chefe. Também, em cada estágio, você pode pegar um CD que irá possibilitar a você escutar as músicas e sons daquela fase numa outra sala especial. O primeiro cenário, Hall of Hieroglyphs, é bem curtinho e serve como um treino. Há somente uma sala a explorar e ela é quase que auto-explicativa. Logo após, seguem outras duas salas onde, na primeira, você terá à disposição três mini-games e, na outra, uma loja. Após abrir as quatro portas, você verá uma menor, indicando um mini-game. Estes mini-games são úteis para se ganhar uma moeda especial que será de grande ajuda para enfrentar os chefes de fase. São três mini-games: um jogo de baseball visto de cima, onde a cada três homeruns você recebe uma moeda, um jogo de pular objetos, no qual a cada quinze objetos pulados você recebe uma moeda e o terceiro e último, no qual o desafio é formar um rosto. Será mostrada a cara de Wario e o seu objetivo será montar o mesmo rosto que apareceu. A cada 3 acertos, você ganha uma moeda.

MOEDAS E DESAFIOS

Com as moedas você pode entrar na loja e comprar um ajudante para usá-lo contra o Chefe de fase. Este ajudante irá dar apenas o primeiro golpe, mas será de grande ajuda, pois irá diminuir a barra de vida do Chefe. Quanto mais caro for o ajudante, mais dano ele causará ao seu inimigo. Porém, fique atento: mesmo que você pegue um ajudante que custe 10 moedas (o mais caro), ele pode não ser o mais eficiente contra aquele chefe. É aconselhável que você grave o jogo antes de entrar na sala do chefe e veja se o seu ajudante detonou legal. Caso contrário, carregue o jogo de onde gravou e escolha outro ajudante. Os chefes de fase geralmente são derrotados jogando-se objetos em determinados locais do corpo dele, pulando ou dando um encontrão. Terminando esta primeira fase, você passa para os maiores desafios. São quatro cenários e, em cada um, mais quatro fases. São eles: cenário Emerald,

O VILÃO QUE DEU CERTO

Shigeru Miyamoto acertou mais uma vez quando criou Wario. Após aborrecer Mario e seus amigos em diversos jogos, inclusive pilotando um kart para tirar os seus adversários das pistas, Wario teve a chance de iniciar carreira solo no Game Boy Color, em 1993, com a série Wario Land. Tudo leva a crer que o malfeitor recebeu a aprovação do público, sendo lembrado como o inimigo número um de Mario. Anteriormente era Bowser, aquele tartarugão monstruoso, que ocupava essa posição. Vilão adorado por todos, Wario está presente em jogos que lembram bastante os primeiros de seu rival, Mario, com jogabilidade excelente e que homenageiam os clássicos de plataformas.

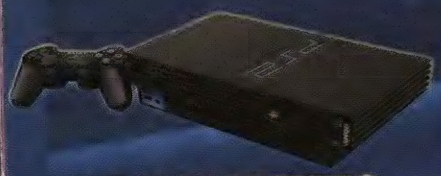
com as fases Palm Tree Paradise, Wildflowers Fields, Mystic Lake e Monsoon Jungle, cenário Ruby, que traz The Curious Factory, The Toxic Landfill, Below Fridge e Pinball Zone; cenário Sapphire, aparecendo para desafiar com Crescent Moon Village, Arabian Night, Fiery Cavern e Hotel Horror e estágio Topaz, com os perigos de Toy Block Tower, The Big Board, Doodle Woods e Domino Row. No cenário Golden Pyramid, apenas duas fases, que são Golden Passage e Golden Diva.

"Com cenários coloridos e ação do começo ao fim, Warjo Land supera até mesmo os bons títulos de Super Nes"

Agora Wario possui vários poderes, transformando-se comicamente e tirando risos. Fat Wario é uma forma pesadona que serve para quebrar determinadas partes do chão. Se você cair na água, o poder desaparece. Hot Wario é eficaz para queimar os mais diversos objetos. Quando está com esse poder, você não controla Wario, que corre todo incendiado e só irá para outra direção quando um obstáculo o impedir de prosseguir por aquela escolhida originalmente. Estude o caminho que ele faz, até levá-lo ao local onde é necessário o poder do fogo para abrir uma passagem. Para fazer o vilão flutuar como um balão, a melhor alternativa é o Puffy Wario, mas vá com calma, afinal se ele atingir um objeto qualquer, seu poder irá acabar, resultando numa queda livre. Os lugares altos e de difícil acesso, ou pedras localizadas nas alturas, que precisam ser quebradas, são objetivos que podem ser realizados habilmente transformando-se em Bouncy Wario, ou seja, Wario no formato de uma mola. O Snowman Wario vira uma bola de neve para destruir portas de gelo e o Bat Wario altera o personagem em morcego, fugindo das velas para não perder o seu poder. Finalizando, Bubble Wario avança por fortes correntezas submarinas como uma bolha que pode ser direcionada para qualquer lugar. É a oportunidade que você queria para inverter a situação: jogar do lado dos vilões e saciar a sua ganância por tesouros. A mais nova versão de Wario Land sai para o GameBoy Advance trazendo um avanço técnico bem superior aos do GameBoy Color. O jogo ainda é um clássico de plataforma no mesmo estilo dos anteriores, mas com os benefícios de uma arquitetura moderna que é o GBA. O som foi a característica mais aprimorada desta versão. Wario até pode falar e, de todos os títulos com ele, este é o que possui a melhor trilha sonora.

A HISTÓRIA DE WARIO LAND 4

Lembrando muito os antigos games do Super Nes, Wario Land Advance é extremamente viciante. Apesar de mais fácil e curto que Wario Land 3, esta quarta versão lhe proporcionará várias horas de pura diversão. Wario está tranqüilamente tomando o seu café da manhã, quando vê no jornal a notícia de que foi encontrada uma pirâmide antiga. Continuando sua leitura, ele fica sabendo que descobriram no interior da pirâmide um tesouro, o Tesouro de Yooki, e que apesar de todos os esforços, inúmeros acidentes impediram que o tesouro fosse resgatado. Ciente do fato, Wario se põe em disparada para se apossar da riqueza. Aí começa a nossa aventura.



• PLAYSTATION 2

GRAN TURISMO CONCEPT

LANÇAMENTO

Fabricante: **Polyphony Digital** • Origem: **Japão** • Disponível: **Japão**

SONY PISA FUNDO E APOSTA NO SUCESSO DO GT3

Com o Gran Turismo Concept, a Sony coroa um trabalho que surgiu sem muito alarde, há alguns anos, confrontando nomes de peso como Ridge Racer e Need for Speed. Chegando perto da perfeição, o antecessor, Gran Turismo 3 A-SPEC, mistura o querer da fantasia com a necessidade da realidade, fazendo com que a pilotagem seja um prazer sem igual para os fãs de jogos de corrida. Não é simplesmente passar rasgando a reta com aquele carro potente, se depois você não consegue fazer a curva sem perder tempo. É preciso toda uma técnica, jogar o carro com toda precisão e sair da curva o mais rápido possível, como sempre. Isso faz com que você treine o máximo possível, tornando a vida útil do jogo mais longa. Esta nova versão, GRAN TURISMO CONCEPT, completa a anterior com os carros mais fantásticos que poderíamos imaginar. A versão que testamos é a japonesa. Isso faz com que os carros deste jogo sejam somente de fábricas japonesas. Não sabemos se uma versão americana irá sair, e se haverá carros diferentes. Porém, como este jogo só saiu no Japão, os prêmios que você recebe completando as missões só vão estar disponíveis na versão japonesa do Gran Turismo 3.

▲ *GT Concept foi concebido mais como um "patch" (uma adição) para o GT3 - A Spec, então não se pode considerar que seja um novo GT, tanto que o preço dele está bem abaixo do normal. Em compensação, os carros que você vai pilotar...*

"Um sonho... pilotar carros conceitos não é para qualquer um"

O jogo em si é bem curto e fácil. Você precisa fazer os melhores tempos para destravar os novos carros. As pistas são velhas conhecidas dos GT maníacos, e os carros são protótipos exclusivamente do mercado japonês (Toyota, Nissan, Honda, Mitsubishi, Subaru, Daihatsu e Suzuki).

Toyota Pod e uma corrida especial

É a corrida que você ganha como um dos prêmios no menu Status. São três voltas por um circuito oval. Porém, há uma diferença no tipo de corrida destes estranhos carrinhos. Próximo a linha de largada, antes de completar a volta, existe uma faixa de asfalto pintada de vermelho. Você precisa frear nesta faixa. Mas NÃO use o freio normal, e sim o FREIO DE MÃO (botão círculo). Caso ultrapasse a faixa, sua corrida estará anulada e você terá que começar de novo. Se conseguir parar na área demarcada, uma mensagem em vermelho (e em japonês) surgirá na parte inferior da tela. Espere a mensagem ficar em cor azul para acelerar novamente. Faça isso nas três voltas e complete a prova.

O NOVO E ESPETACULAR TOYOTA RSC

O R do novo Toyota RSC quer dizer "Rugged" (áspero). Mas isso você nem precisa saber. Basta uma simples olhada no bicho para ver que ele tem um ar de quem não tem medo de qualquer estradinha. Este Sport Coupe é a mais nova criação da CALTY Design Research, o centro de estilo da Toyota americana, e foi desenvolvido para a nova geração de carros esportivos para jovens compradores.

Existem seis opções de jogo

GTA COURSE LICENSE

Não é como no GT3. São dez provas nos circuitos acima descritos, com carros pré-selecionados. Basta fazer o melhor tempo em cada prova, que você já recebe dois carros novos por pista. Se fizer o segundo ou terceiro tempo, ganha apenas um. No início, existe uma opção de correr contra um pace-car (carro madrinha), ou sozinho. Ultrapassá-lo não significa que você fará o melhor tempo. Este carro madrinha corre conforme a sua performance, portanto, se você conhece a pista, melhor correr sem ele.

SINGLE RACE

Duas opções de corrida, Normal ou Profissional. Você pode escolher o carro e as pistas que desejar. Conseguindo estabelecer o melhor tempo, você ganha mais dois carros (um no modo Normal e outro no modo Professional).

2P BATTLE

O óbvio: você contra um parceiro. A tela se divide em duas e vence quem chegar na frente. Não há prêmios especiais nesta opção.

FREE RUN

Também não tem muito o que falar. Escolha os carros e a pista, e pé no fundo. Boa opção para quem quer decorar a pista para obter os melhores tempos.

GAME STATUS

Aqui você confere sua performance. Quais as pistas que faltam fechar e quantos carros faltam. Existe também quatro pacotes presentes, que são prêmios por missões completadas. Um movie, uma corrida especial (comentada mais adiante), $ 1.000.000.000 em grana para você transferir para o GT3-A SPEC (beleza!) e o nível ACE para corridas simples. Esse novo nível também pode ser destravado pressionando e segurando os botões L1 e R1 na tela de seleção de dificuldade.

I.LINK BATTLE

O futuro. Corra contra oponentes do mundo inteiro. Aqui você liga o seu PS2 com outros corredores pela internet, caso você seja um feliz proprietário de um PS2 com cable modem.

▲ *As cinco pistas disponíveis são: Mid Field Raceway, Tokyo R246, Swiss Alps (rally), Tahiti Maze (rally) e a Autumn Ring. Você corre nelas no sentido normal e no inverso, aumentando o desafio.*

DIVERSÃO POR UM FIM DE SEMANA

Como dizem, o que é bom dura pouco. Um chavão antigo, mas que cai nesse jogo como uma luva. Por um lado, carros incríveis, novos desafios e prêmios, do outro, um jogo bem fácil. Para um jogador de GT, o game não passa de 4 horas de diversão. Já para aquele que não tem afinidade com Gran Turismo 3, pode lhe garantir um fim de semana para abrir todas as opções e completar 100%.

• PLAYSTATION 2

FINAL FANTASY X

Fabricante: **Squaresoft** • Origem: **Japão** • Lançamento: **Disponível EUA / Japão**

SIMPLESMENTE UMA OBRA DE ARTE

Final Fantasy é uma saga curiosa. Mesmo pertencente a uma mesma marca, cada capítulo consegue inovar o suficiente para manter a série em andamento. Não há limites para as mentes criativas em torno da Square, isso é fato. Final Fantasy X também é assim. Há um sentimento de renovação no ar, mas, ao mesmo tempo, uma essência básica que consegue unir o título aos anteriores. Talvez este seja o grande trunfo dos jogos que possuem o selo Final Fantasy. Em sua 10ª edição, a aventura chega ao PlayStation 2 para causar uma verdadeira agitação entre os jogadores ao redor do mundo. No passado, a simples menção do lançamento de um jogo Final Fantasy foi capaz de popularizar o mais improvável dos vídeo-games, elevando-o a um status de "obrigatório". Se a história se repetir, o que é quase certo, o PlayStation 2 será conduzido por Final Fantasy X e isso você não vai querer perder. O título foi o mais popular dentre os mostrados na Tokyo Game Show 2001, fazendo os visitantes enfrentarem filas enormes para experimentar dois cenários da aventura. O que significa um título Final Fantasy para o PlayStation 2? Simplesmente demonstra o sinal de que o jogador precisava para adquirir o console, nada mais do que isso. O projeto de criação de Final Fantasy X começou em 1999, avançando a partir do momento em que ficou estabelecido que o jogo seria lançado para o PlayStation 2. Com isso acertado, passou-se à fase de estudos quanto às ferramentas disponíveis e à pesquisa de hardware. Foram cerca de doze programadores especialistas em diferentes áreas trabalhando para trazer Final Fantasy X à realidade, concentrando esforços para que todos os setores funcionassem em equipe e ordenadamente. Os principais nomes a encabeçar o projeto foram: Yoshinori Kitase (na direção), Toshiro Tsuchida (na criação do sistema de batalha), Nobuo Uematsu (na composição da trilha sonora) e Tetsuya Nomura (nos designs dos personagens). A imprensa especializada do Japão apontou Final Fantasy X como o mais expressivo capítulo da saga, sendo criticado favoravelmente pelas grandes revistas do gênero.

"O novo Final Fantasy bate todos os recordes de vendas da Squaresoft"

Final Fantasy X chegou, e com ele uma nova etapa para os jogos de RPG desenvolvidos para vídeo-games. Contrariando a idéia convencional presente entre os títulos do gênero, o novo episódio traz personagens com vozes, algo inédito na história de Final Fantasy e da própria Square. Segundo o character designer desta versão, Tetsuya Nomura, o mesmo de Final Fantasy VII, VIII, Parasite Eve 1 e 2, entre outros, esse aperfeiçoamento, juntamente com expressões faciais realistas, constituem a grande mudança frente às edições que a antecederam. Jamais a Square arriscou tanto em um jogo de RPG, muito menos com seu título mais famoso. A proposta de Final Fantasy X é bastante semelhante à da oitava parte do jogo: heróis adultos e uma trama mais voltada para um público maduro. Anunciado logo após o lançamento de Final Fantasy IX, que foi superado financeiramente por Dragon Quest VII, Final Fantasy X já bateu recordes de vendagem no Japão. A Square presenteia o público com aproximadamente 50 horas de jogo. Como uma maneira de tornar a curiosidade uma motivação para os fãs, a produtora manteve a história desta etapa em segredo, até o momento de seu lançamento, evitando, assim, estragar a surpresa. Entretanto, agora revelamos o que você irá encontrar em Final Fantasy X. E não será pouco.

OS SEGREDOS DO DÉCIMO CAPÍTULO

A misteriosa força Sin está varrendo todos os continentes do mundo de Final Fantasy X, chamado Spira, trazendo muito caos e destruição. Sin é uma forma de vida desconhecida e poderosa que só pode ser detida pelo poder dos Summoners, ou seja, aqueles que dominam as artes da magia. Daí, entra em cena Yuna, uma linda garota que possui tais habilidades, devido à condição genética herdada de seu pai, o alto-feiticeiro Braska . A característica que lhe permite invocar tamanhos poderes está estampada até em seu rosto, notada através de um olho azul e outro esverdeado. A partir desse ponto, Yuna torna-se um dos personagens mais importantes da trama do 10º episódio, ao lado do audacioso Tidus. Popular entre a comunidade do lugarejo no qual vive, ele é

"FINAL FANTASY X É MAIS UM RPG COM A BELA PRODUÇÃO E QUALIDADE DA SQUARESOFT"

um jogador de blitzball, um esporte sub-aquático muito disputado nessa época, preferindo à espada do que magias. Em companhia um do outro, os dois irão combater a ameaça de Sin nesse estranho e admirável mundo coberto pelas águas e uma história de amor irá nascer dessa união. Sin se manifesta por meio de fenômenos naturais e parece ter sido responsável pela submersão das terras de Spira, que agora precisa libertar a Ultimate Summon (Invocação Final) para reverter a situação desesperadora. Marca registrada de Final Fantasy, o modo como aspectos antigos e modernos se misturam dão vida a este universo, transportando o jogador para um mundo que existe apenas na imaginação. Outros companheiros incluem Auron, o espadachim que servia ao feiticeiro Braska e agora protege Yuna e Tidus, e a jovem da tribo Al Bhed, Rikku, que possui técnicas de roubo e manipulação de aparelhos tecnológicos.

TRATAMENTO ESPECIAL

A intenção do diretor de Final Fantasy X, Yoshinori Kitase, é transformar a saga tantas vezes quanto for possível, mantendo o interesse do jogador sempre em alta. Dessa vez, para mudar o pensamento da maioria dos jogadores de RPG japoneses, que acreditam que qualquer comentário sobre estilo "medieval" quer dizer "uma data incerta da Europa antiga", Kitase dimensionou o jogo para acontecer num cenário muito mais oriental do que ocidental. Esse aspecto pode ser observado em muitos detalhes de Final Fantasy X, como, por exemplo, a roupa de Yuna, que é um tradicional kimono japonês levemente modificado e a arquitetura de algumas cidades e vilas. Difícil de se notar no papel, a interação dos personagens com o ambiente é outra modificação que surpreende. As cenas em CG têm profundidade e a visão não é estática, já que os ângulos de observação passam a noção de movimento. Antigamente, para um personagem mostrar que estava falando, ele precisava caminhar e se movimentar. Agora, com os implementos possibilitados pelo poder do PlayStation 2, o personagem pode ficar parado, pois a câmera vai até ele, nos momentos de diálogo. Ainda para completar, os gestos e expressões corporais dos heróis estão mais naturais, sem exageros. Estas são algumas das vantagens em se lidar com figuras tridimensionais.

TÁTICAS DE COMBATE

Para alterar o sistema de batalha convencional, Yoshinori Kitase recrutou Toshiro Tsuchida, da série Front Mission, a fim de obter resultados diferenciados para as lutas. Esqueça o esquema baseado em turnos. Final Fantasy X possibilita um tempo maior para se pensar na estratégia de batalha, e os movimentos mais adequados para determinada situação. Todos os cinco integrantes do grupo que você destacou podem ser trocados a qualquer momento do confronto e o controle das forças guardiãs, quando convocadas, é todinho seu. Shiva, Ifrit e tantos outros estão de volta, agora como personagens que podem ser utilizados no decorrer das batalhas. Como é de se esperar, as seqüências em que essas forças naturais atuam são de encher os olhos de qualquer um. Kitase, com toda a experiência acumulada em Front Mission utilizou um sistema que não reflete o Active Time Battle dos outros Final Fantasy, permitindo ao jogador selecionar a ordem das ações de cada membro da equipe. Tratando-se de um jogo que envolve magia, o maior desafio para Yoshinori Kitase foi incorporar esse elemento ao novo sistema operacional, mas os jogadores irão se familiarizar rapidamente com o conceito estabelecido por ele. O nível de diferenças entre os heróis também é grande, trazendo habilidades bastante específicas para serem aproveitadas corretamente pelo jogador. A distribuição dos pontos colecionados durante as batalhas é feita através de painéis especiais, Sphere Boards, que fornecem a chance de aumentar ataques mágicos ou normais. Além disso, no lugar do conhecido Limit Break existe uma barra chamada Overdrive que, com poucas diferenças, funciona da mesma maneira.

EU TE CONHEÇO DE ALGUM LUGAR...

É inevitável. A cada Final Fantasy lançado, fica constatado que alguns personagens são imortais no contexto da série. Cid, que curiosamente também aparece no filme Final Fantasy: The Spirits Withn, é um deles. O velho Cid nunca morre nos jogos e costuma ser um personagem importante em todo o seu andamento. Seria ele baseado em um dos membros da equipe de criação da Square?

"Com os combates mais inteligentes, belos visuais e muitas horas de jogo, Final Fantasy X é um game espetacular!"

TRILHA SONORA

A música sempre teve um efeito decisivo na saga. Como não poderia deixar de ser, as trilhas de Final Fantasy X ficaram a cargo de Nobuo Uematsu, o compositor oficial da série. O pensamento do criador é digno das mentes brilhantes: produzir uma trilha sonora que atinja o coração de todos os jogadores, independente de sua raça ou cultura. Final Fantasy X tem, aproximadamente, 70 trilhas. Uma redução considerável, se olharmos as obras anteriores. Quanto a isso, de acordo com Nobuo Uematsu, a decisão de se incluir menos trilhas neste capítulo se deve a presença das vozes providenciadas para os personagens. Uma pena, porque em muitas passagens a parte musical é substituída pelos diálogos, causando uma diminuição que influencia a imersão do jogador no ambiente de jogo. Para a criação dos efeitos sonoros, todos os sons foram criados a partir do nada. Eiji Nakamura, o editor de som de Final Fantasy X, comentou ter sido extraído o máximo possível dos recursos do PlayStation 2, dadas as limitações da mídia DVD. O resultado final deixou toda a equipe satisfeita, que cumpriu ao longo de vários meses, uma carga horária de trabalho inacreditável.

• Nos Estados Unidos, a revista Electronic Gaming Monthly teve o privilégio de ter uma de suas capas, da edição #146, de setembro de 2001, ilustrada por Yoshitaka Amano, desenhista dos personagens de todas as sagas de Final Fantasy. A edição contendo esta capa é limitada: uma entre oito cópias impressas. A equipe da Game Over conseguiu esta edição, que você confere na foto ao lado.

O SISTEMA DE LEVEL

A primeira grande mudança de Final Fantasy X é a eliminação dos níveis tradicionais. No lugar deles estão os Sphere Levels (Níveis Esfera). Embora pareça apenas uma mudança visual, se usados com cuidado irão ajudar a atingir um equilíbrio entre a extrema customização dos capítulos VII e VIII, e as habilidades específicas dos personagens do IX. Cada Sphere Level permite ao personagem mover-se através do espaço no Grid (Tabuleiro) e usar as esferas ganhas em batalha para ativar os pontos em sua extensão. Uma vez acionados, esses pontos concedem melhoramentos de atributos ao personagem utilizado, habilidades ou magias, dependendo do tipo de ponto. O Grid é bastante complexo e vasto, assim, cada herói tem o seu caminho a percorrer, exceto Kimahri. Um a um, os personagens podem conquistar todo o Grid. Porém, devido ao seu tamanho, isso é um tanto impraticável. Ao invés disso, o melhor é estabelecer um curso para que cada um deles siga, tarefa que pode ser feita mais apropriadamente pela presença de Sphere Locks (Travas Esferas). Em certos pontos no decorrer dos caminhos individuais, os personagens encontrarão o acesso a outros bloqueados por Sphere Locks- todos os caminhos, na verdade, terminam em um. A questão do jogador é, então, em qual ponto ele deve usar uma Key Sphere (Chave Esfera), para adentrar outro caminho e aprender habilidades diferentes. Se um determinado indivíduo perder o seu caminho, ele pode deixar de obter habilidades úteis que funcionam melhor em combinação com suas habilidades próprias. Porém, voltar para consegui-las significa gastar Sphere Levels. A falta delas é capaz de impedir o seu progresso e o aprendizado de habilidades mais poderosas de qualquer um dos caminhos. Resumindo, aqueles que desejam que Lulu seja capaz de lançar magia negra, do mesmo modo que roubar itens dos inimigos, deve fazê-la se aventurar no caminho de Rikku, mas achará muito mais difícil encontrar a trilha para aprender a usar as magias Flare e Ultima.

OS PERSONAGENS DA NOVA SAGA DE FINAL FANTASY!

AURON

Idade: 35
Classe: Guardião
Arma: Espada

Um espadachim cujos objetivos são incertos. Auron é uma espécie de figura paterna para Tidus, entregando ao garoto a espada que, um dia, pertenceu a Jecht. Há uma forte ligação entre os dois e Auron sabe muito mais do que realmente aparenta. Severo, carrega um jarro de vinho e mantém o braço esquerdo envolto em suas vestes, como se este estivesse quebrado. Não está. Uma vez que tira o seu braço desta posição curiosa, os inimigos sentem o verdadeiro poder de seus ataques. Auron tem uma forte ligação com o passado de Tidus e Yuna, sendo o guardião de Jecht, o pai de Tidus e derrotado a Sin juntamente com Braska, o pai de Yuna.

SAYMOUR

Idade: 28
Classe: Summoner
Arma: Desconhecida

Mestiço que nasceu com características humanas e da raça Guado. É o portador dos ensinamentos de Yevon e líder da tribo Guado, posição que ocupou após a morte de seu pai. É adorado pela grande maioria da população de Spira, por tratar a todos da mesma maneira. Porém, possui alguns segredos obscuros que vão de encontro à imagem de bom samaritano que o povo lhe atribui. Saymour ficará em seu time apenas uma vez, mas é o suficiente para ver o quanto ele é forte. Depois disso, Tidus e seus amigos enfrentarão Saymour e conhecerão, além de seu poder máximo, um summoner chamado Anima, um dos mais fortes de Final Fantasy X.

YUNA

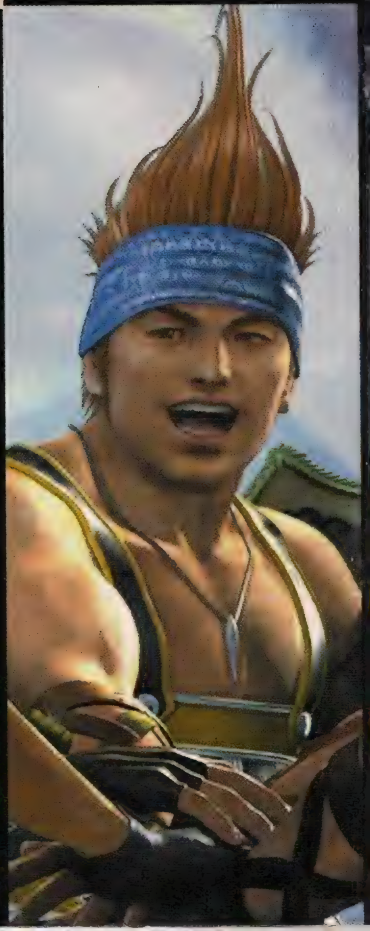
Idade: 17
Classe: Summoner
Arma: Cetro

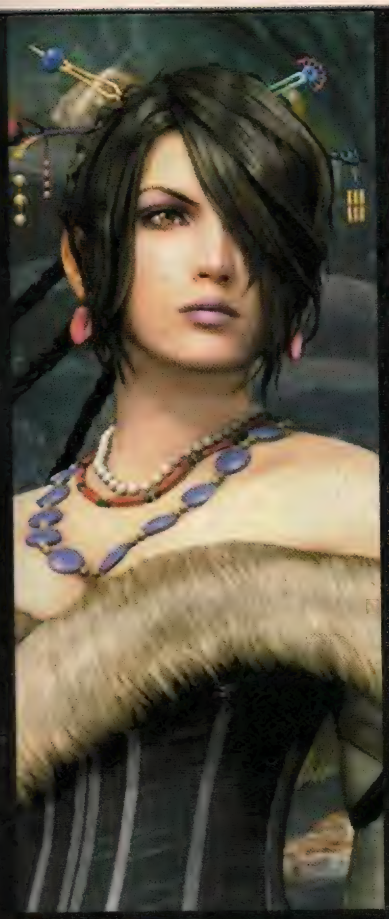
Filha de Braska, summoner que derrotou Sin há dez anos. É uma jovem impulsiva que tem o seu destino ligado diretamente ao reaparecimento de Sin. Com dezessete anos de idade, Yuna não teme se sacrificar para livrar o mundo deste mal. Estranhamente, ela conhece Zanarkand, local onde Tidus vive. Para complicar a situação, o homem que foi o protetor de seu pai se chamava Jecht (!). Seria ele o pai de Tidus ou apenas coincidência? O rastro de corpos deixado por Sin em seus ataques fez das almas que os ocupavam ressentidas com os vivos. Cabe a Yuna realizar um ritual para lhes devolver a paz. O jovem Tidus se apaixona pela bela summoner.

WAKKA

Idade: 18
Classe: Guardião
Arma: Blitzball

É o capitão do time de Blitzzball da vila de Besaid, a equipe Besaid Aurochs. Levemente individualista, mas desenvolve um sentimento de irmandade com Tidus, transformando-se em um dos mais expressivos protetores de Yuna. O ataque inesperado de Sin tirou muitas vidas do vilarejo que habita e esse é um dos motivos para Wakka ter se juntado ao grupo que confrontará o temível inimigo. Seus ataques são eficazes contra inimigos voadores, sendo de vital importância na equipe.





Lulu

Idade: 22
Classe: Maga
Arma: Moogle

Uma feiticeira mestre nas artes de magia negra, que lança seus encantamentos por meio de bonecos de Moogle que carrega consigo. Apesar de ter apenas 22 anos, é a mais madura da equipe, servindo de guarda-costas para Yuna. Linda e charmosa, costuma ter alguns desentendimentos com Wakka, mas nada muito sério. No início a sua participação é contida, dando lugar, eventualmente, a uma importante peça dentro da trama de Final Fantasy X.

Tidus

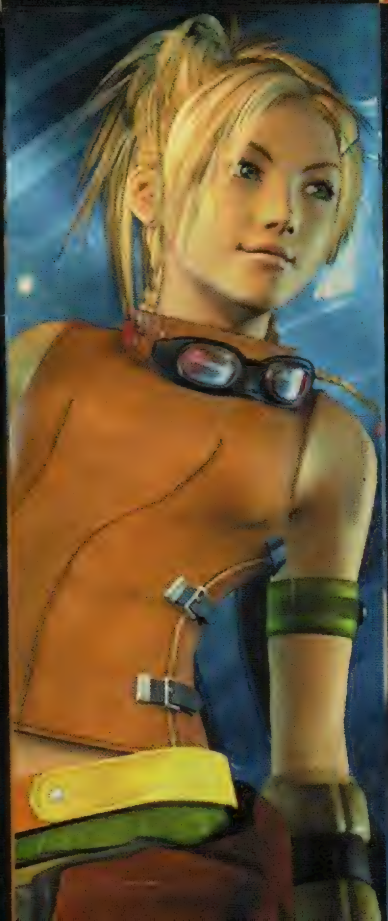
Idade: 22
Classe: Guardião
Arma: Espada

É o herói do décimo capítulo. Aos 17 anos, ele é um jogador profissional de Blitzball, um esporte aquático muito popular em sua terra, Zanarkand. Tem uma legião de fãs de todas as idades. Conhece a ameaça de Sin durante uma partida, sendo alertado por Auron. Tidus é filho de um famoso campeão de Blitzball, Jecht, que desaparaceu misteriosamente há dez anos, após ter encontrado seu objetivo de vida em Spira. Durante o jogo, Tidus descobre a verdade sobre o desaparecimento de seu pai. Em Final Fantasy X, apaixona-se por Yuna e torna-se a peça fundamental da história.

Rikku

Idade: 16
Classe: Ladra
Arma: Garras

É a integrante mais jovem do grupo que lidera Final Fantasy X. Veio de Al Bhed e, com muita empolgação, pretende salvar Spira. Não aceita a conduta imposta pela religião Yevon, que condena o uso de tecnologia em Spira, e se vale de maquinário para ajudá-la, juntamente com seus amigos, a destruir Sin. Viaja pelo mundo em companhia de seu pai, Cid. Na verdade, ele é tio de Yuna. Ao entrar para o grupo, Rikku promove muitas mudanças nos equipamentos e armas dos outros personagens.



Kihmari

Idade: 32
Classe: Guardião
Arma: Lança

Membro de uma raça chamada Ronsos, semelhante a um leão. Abandonou o seu clã para se transformar em um dos guardiões de Yuna. É considerado "baixinho" por sua espécie, mas perto dos humanos é o de proporções maiores. Leal e protetor de Yuna ao extremo, Kimahri Ronso oferece, inicialmente, resistência a Tidus, vendo o jovem com desconfiança. Não fala muito mas demonstra ser fiel a seus amigos, além de ser muito forte. Seus ataques com lanças têm efeitos interessantes, onde até mesmo consegue aprender a técnica de seus inimigos.

PREVIEW

Climax Tennis: WTA Tour

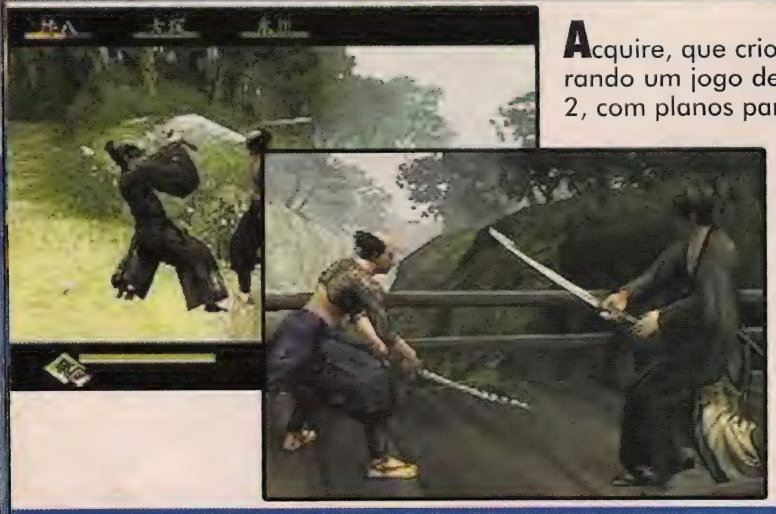
Fabricante: **Konami** • Console: **Playstation 2** • Lançamento: **Janeiro/Japão**

Saiu para o PlayStation 2, em 17 de janeiro, o Climax Tennis: WTA Tour, simulador onde você poderá exercitar as suas habilidades com a raquete. Obra da Konami, que há muito tempo vem apavorando o mundo dos vídeo-games. O jogo é uma continuação que traz 20 tenistas profissionais para as telas do PlayStation 2. Um detalhe interessante e pouco convencional é o sistema de inteligência artificial, que mostra o desgaste físico e emocional dos competidores, chegando a alterar profundamente o andamento (e resultado) de uma partida. De acordo com a reação dos jogadores em quadra, o atleta pode se zangar ao ponto de jogar a raquete no chão ou, então, manter o sangue frio até o fim. Ao término dessa edição, conseguimos pegar esse game e, embora a Konami esteja por trás desse lançamento, o resultado foi extremamente desapontador.

PREVIEW

Samurai

Fabricante: **Konami** • Console: **Playstation 2** • Lançamento: **Fevereiro/Japão**



Acquire, que criou os dois títulos de Tenchu para o PlayStation, está preparando um jogo de ação baseado no universo dos samurais para o PlayStation 2, com planos para invadir o mercado japonês em 7 de fevereiro de 2002. A aventura é totalmente em 3D e, o combate, armado. A trama ocorre no ano de 1877, numa época em que a utilidade dos samurais está sendo colocada em questão, dentro da sociedade feudal do Japão. O jogador assume a pessoa de um guerreiro que está vagando em busca de trabalho. Segundo informações da Acquire, o jogo terá diversos finais, de acordo com as decisões tomadas pelo jogador durante o seu andamento. 40 tipos de ataques (!), missões que variam do assassinato ao resgate e centenas de personagens com os quais interagir. Se a desenvolvedora cumprir tudo aquilo que está dizendo, então 2002 será o ano de Samurai.

PREVIEW

Virtua Strike 2002

Fabricante: **Sega** • Console: **Game Cube** • Lançamento: **Fevereiro/Japão**

A Sega está atacando por todos os lados. Desta vez, o alvo é o Game Cube, da Nintendo. Originalmente previsto para janeiro, Virtua Striker 3-Version 2002 foi reprogramado para 14 de fevereiro. Como já é de conhecimento do pessoal que não dispensa uma passadinha nos fliperamas, Virtua Striker 3 é um popular jogo da Sega, criado para os arcades. Desde as últimas informações, a equipe de criação chamada AM2 estava às voltas com a solução de alguns problemas na adaptação para o Game Cube. A proposta de Virtua Striker 3 é agradar ao mais casual dos jogadores, diferenciando-se do FIFA 2002, da Electronic Arts, por não trazer a mesma complexidade de gerenciamento de times, movimentos e outros sistemas de jogo. Em compensação, a jogabilidade, tendo como base uma porcentagem pequena do jogo, é muito atrativa, favorecendo àqueles que não têm muita paciência para aprender comandos complicados. Simples, mas não em criatividade.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

por CLAUDIO FUZISAKI

FICHA TÉCNICA

Controles Básicos: Movimentos

ANDAR / CORRER

Para mover-se, basta posicionar o stick analógico esquerdo para a posição desejada. Mova o stick levemente para ANDAR e totalmente, para CORRER.

AGACHAR

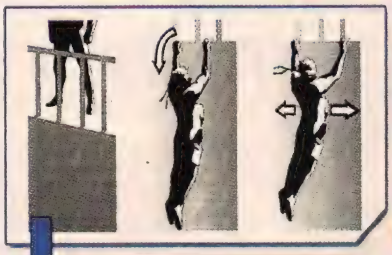
Pressione (X) para agachar. Usado para rastejar, espiar, esconder-se atrás de pequenos objetos ou sair da área de visão de soldados inimigos.

RASTEJAR

Na posição agachado, mova o stick para a direção desejada para rastejar. Útil para se esconder sob mesas, entrar em buracos, procurar objetos no chão etc.

ESPIAR

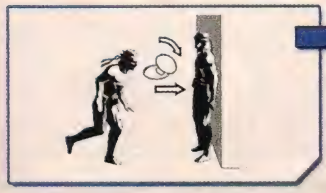
Pressione L2/R2, enquanto estiver encostado próximo à quina da parede, para que Snake/Raiden dê uma espiada no corredor seguinte.



PENDURAR

Em certos locais, para se esconder dos soldados inimigos, você pode ficar pendurado. Basta ficar de frente ao local e pressionar (Triângulo). Para voltar pressione novamente o mesmo botão.

DICA: Fique esperto com barra GRIP. Se ela acabar você cai. Para aumentá-la, faça exercícios. Com Snake pendurado pressione, ao mesmo tempo, L2+R2 por 100 vezes.



ENCOSTAR NA PAREDE

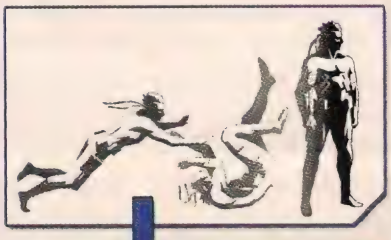
De frente a uma parede ou qualquer outra superfície, pressione e segure o stick analógico esquerdo na direção da parede. **Snake/Raiden** ficará encostado de costas para a parede. Dependendo da localização, a visão da câmera mudará.
DICA: Este movimento pode ser usado para iludir algumas câmeras de vigilância.

FAZENDO UM RUÍDO

Quando estiver encostado à parede, pressione o botão (Círculo) para bater nela. Isto é muito útil para atrair a atenção dos soldados inimigos.

PULAR

Para pular objetos ou subir um andar mais alto, basta ficar de frente ao local desejado e pressionar o botão (Triângulo).



MERGULHO(*Snake*) / ROLAMENTO(*Raiden*)

Pressione (X), enquanto estiver correndo, para executar um ataque com um mergulho (Raiden executa um rolamento). Este movimento coloca em nocaute os soldados inimigos.

ATAQUE DESARMADO

Para este movimento, esteja desarmado e aproxime-se por trás do inimigo. Pressione botão (Quadrado) para agarrá-lo. Pressionando o mesmo botão várias vezes, o inimigo morre estrangulado. Quando ele cair, pressione novamente o botão (Quadrado) para carregar o corpo para onde desejar.

Controles Básicos: Movimento - Raiden

ANDANDO COM EMMA

Pressione o botão de ação (Triângulo) próximo a Emma, para pegar a mão dela. Agora você só poderá andar e sera incapaz de usar armas. Se Emma sofrer algum dano, basta soltá-la em um local seguro por alguns momentos, que a barra de vida dela se recupera automaticamente.

NADANDO

Quando estiver na superfície, pressione (Círculo) para mergulhar e nadar. Pressione-o várias vezes para nadar rápidamente e (X) para parar. Use o analógico direito para meia volta, e o botão (Triângulo) segura a respiração. Preste atenção na sua barra de oxigênio:Quando ela esvaziar, você perderá a barra de vida.

USANDO A ESPADA

Pressione o analógico direito para cima / baixo, para executar um golpe frontal e para esquerda /direita, para um golpe lateral. Gire o analógico direito, uma volta completa, para executar o corte rotatório. Pressione e segure o stick analógico direito para dar um golpe perfurante. Pressione o botão L1 para se defender usando a espada.

Armamento

M9-Utiliza munição anestésica capaz de nocautear uma pessoa. Já vem equipado com um silenciador e uma mira laser. Pressione o botão de tiro para mirar e solte para atirar. Para desistir do tiro, basta soltar o botão suavemente.

SOCOM-Pistola automática. Possui mira laser e é possível equipá-la com um silenciador, se você o encontrar. Útil para atirar e danificar outros objetos. Procedimento de tiro igual ao anterior.

USP-Pistola automática. Você recebe esta arma derrotando Olga (Snake). Na outra fase, como Raiden, você a recebe do próprio Snake. Equipado com uma mira laser. O procedimento para atirar é o mesmo acima explicado.

M4-Carabina de Assalto. Pressione levemente o botão de tiro para mirar. Para dar alguns tiros, pressione e solte várias vezes. Deixe o botão pressionado para metralhar o inimigo

AKS 74U-Rifle de Assalto. Essencial na segunda fase do jogo, onde você deverá utilizá-lo. É possível equipá-lo com um silenciador. O procedimento de tiro é o mesmo da M4.

PSG1- Rifle de alta precisão para atiradores de elite. Quando equipado, a visão muda para primeira pessoa. botão (Círculo) aumenta o zoom e o (X) diminui. Para atirar, siga o procedimento de sempre.

RGB6- Lançador de granadas. Lança até 6 granadas ininterruptamente. Pressione o botão de tiro para mirar e solte para atirar. Com esse lançador, você pode atingir áreas mais altas ou com obstáculos na sua frente.

NIKITA-Míssil rádio-controlado. Pressione o botão de tiro para mirar e solte para atirar. Controle o míssil atráves do analógico esquerdo. Ele explode quando toca em algo. Não pode ser controlado quando a granada Chaff for jogada.

STINGER MISSILE- Lançador de mísseis portátil. Mire e espere o míssil travar o alvo para atirar. Se o alvo estiver muito próximo, você também recebe danos.

MAGAZINE- Cartuchos das armas automáticas, porém VAZIO. Útil somente para distrair soldados para outro local. Quando um soldado se aproxima muito de você, jogue o cartucho para o canto oposto. O procedimento de uso é o mesmo das granadas.

BOOK- Outro item para distrair os soldados. Coloque a revista nos locais onde os soldados passam e eles se distrairão por um bom tempo.

MICROFONE DIRECIONAL-Extremamente sensível, porém para utilizá-lo, você precisa mirar na direção desejada. Quando equipado, a visão do jogo muda para primeira pessoa. Nescessário para encontrar o Agente Aimes.

COOLANT SPRAY- Usado para desarmar bombas, acordar guardas desmaiados, apagar pequenos incêndios e espantar insetos. Quando equipado, a visão muda para primeira pessoa. Pressione o botão de tiro para utilizar.

Explosivos

HAND GRENADE- Granada de fragmentação antipessoal. Causa danos em um grupo de soldados. Pressione botão de tiro para preparar a granada e solte para arremessar. A distância vai depender de quanta pressão você colocou no botão.

C4- Explosivo plástico com detonador. Útil para alguns Chefes. Pressione o botão de tiro para colocar o explosivo no local. Afaste-se e pressione o botão (Círculo) para detoná-lo.

CLAYMORE- Mina terrestre direcionada. Pressione o botão de tiro para colocar a mina no chão. É detonada quando alguém (inclusive você mesmo) passa em frente ao campo de ação da mina.

CHAFF GRENADE- Granada eletrônica de interferência. Causa uma pane nos equipamentos eletrônicos temporariamente.

STUN GRENADE- Granada de mão de impacto. Deixa o inimigo inconsciente por um período de tempo. Mesmo procedimento das granadas anteriores.

Itens

RATION- Ração típica do exército. Quando selecionada no menu de itens, basta pressionar o botão (Círculo), para recuperar a barra de energia. Se você a mantiver selecionada, sua barra de energia será automaticamente restaurada.

BANDAGE- Curativo adesivo utilizado para parar sangramentos. Se você estiver sangrando, além de sua energia diminuir gradativamente, você pode ser descoberto pelo rastro que deixa. Selecione e pressione (Círculo) para curar o ferimento.

CARD LEVEL- Cartão magnético para acesso a uma determinada área. O número indica quais as áreas que você tem acesso. Este item não precisa estar selecionado. Basta conseguir o cartão, que as respectivas portas irão se abrir automaticamente.

CARDBOARD BOX- Caixas vazias. Use-as para se disfarçar e enganar os inimigos. É possível se movimentar com a caixa em uso. Existem várias caixas.

ANTIPERSONNEL SENSOR- Sensor que detecta pessoas nas proximidades. Quando equipado, o joystick irá vibrar quando um inimigo se aproximar de você. Todos os outros tipos de vibração estarão desabilitados, enquanto este sensor estiver em uso.

THERMAL GOGGLES- Equipamento de visão atráves de calor. Utilizado para visualizar pessoas, animais, certos componentes eletrônicos que geram calor e minas (exceto a CLAYMORE).

BINOCULARS- Binóculos com zoom ajustável. Usado para reconhecimento de longas distâncias. Pressione o botão (Círculo) para o zoom e o botão (X) para afastar.

SUPPRESSOR- Silenciador. Este equipamento, quando combinado com uma determinada arma, abafa os tiros sem chamar atenção dos demais soldados. Uma vez equipado, não é possível retirá-lo. Aconselhável usar na Socom.

Quer umas **Dicas** Snake?

CHEFES

FATMAN - Detone-o com bombas Claymore ou C4. Se ele estiver perto, use chutes e socos.

FORTUNE - Basta apenas desviar dos tiros dela até o elevador chegar.

VAMP - Use uma arma de tiros rápidos. Quando ele mergulhar, atire com a Stinger na água para ele sair.

METAL GEAR - Use a Stinger e desvie dos tiros, você tem que destruir pelo menos dois deles.

SOLIDUS SNAKE - Com ele, você só usa a espada, portanto treine antes. Quando ele estiver próximo, use o combate corpo a corpo.

FICHA TÉCNICA

PERSONAGENS

SOLID SNAKE

Legendário herói que salvou o mundo da ameaça de Metal Gear no passado. Snake é um perito em infiltrações. Membro original da antiga equipe FOXHOUND, hoje trabalha para uma organização filantrópica denominada NGO (Grupo Antimetal Gear).

RAIDEN

Membro da Unidade das Forças Especiais FOXHOUND, Raiden não possui experiência em situações reais de combate. Possui apenas um extremo e severo treinamento em simulações (VR Simulations). A infiltração na Big Shell é a sua primeira e atual missão.

OTACON

Hal Emmerich. Formalmente, ele é o líder do Projeto de Desenvolvimento do Metal Gear REX, mas após os incidentes da Shadow Moses, ele e Snake deciciram se unir a uma organização dedicada a destruir qualquer forma de Metal Gear.

CORONEL

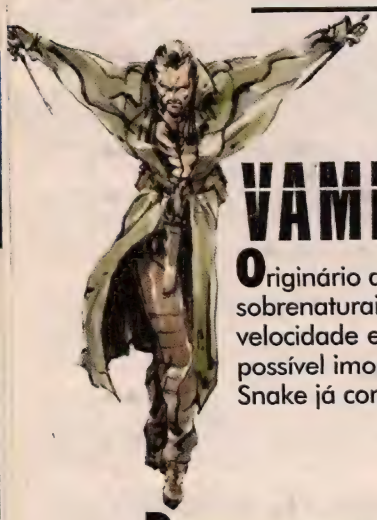
Comandante estratégico da FOXHOUND (Unidade de Forças Especias). Comanda Raiden na missão de infiltração da Big Shell.

FORTUNE

Conhecida como Lady Luck por nunca se ferir em combate. Tem um estranho poder em que os tiros se desviam dela, sem atingi-la. Seu maior desejo é encontrar Snake e matá-lo, pois acha que ele foi o responsável pela morte de seu pai.

OLGA

Filha de Sergei Gurlukovich, um oficial russo. Mostra um grande potencial como soldado, especialista em diversas armas. Está no pelotão com o pai desde criança. Personagem muito interessante no game.



VAMP

Originário da terra do lendário Conde Drácula, tem habilidades sobrenaturais, como desviar os tiros com a sua faca, extrema velocidade e caminhar sobre as aguas e paredes, além de uma possível imortalidade (?). Pouco se sabe dele, mas parece que Snake já conhece a peça.

REVOLVER OCELOT

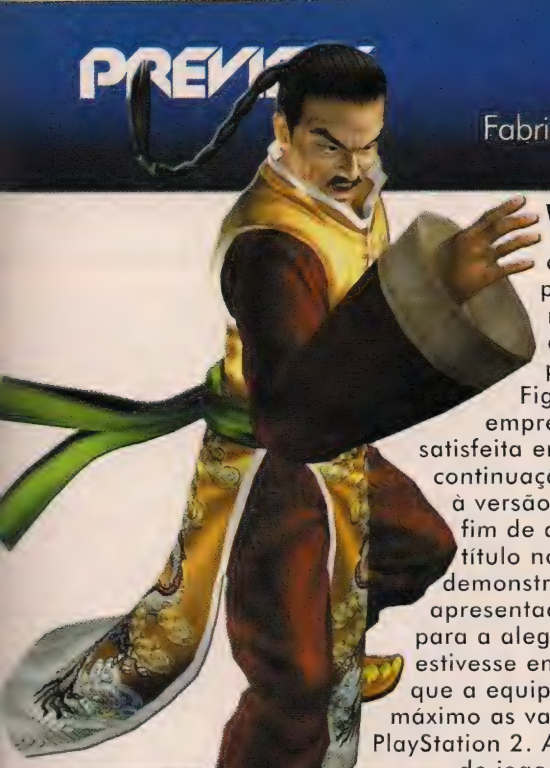
Membro formal da antiga equipe FOXHOUND. Perdeu seu braço direito enquanto travava uma luta com Snake no incidente da Shadow Moses (PS1). Um fanático e extremamente habilidoso com armas. Sua preferência são os revólveres tipo Colt.

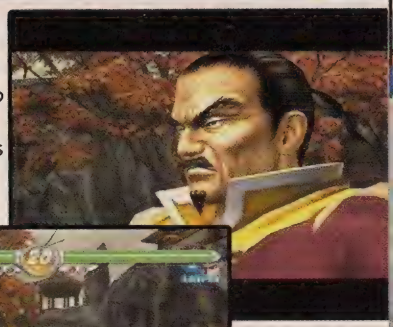
SOLIDUS SNAKE

Diz ser o irmão de Snake e Liquid Snake. Poderoso e dotado de dois braços mecânicos, é o lider da organização terrorista. Poucos sabem o seu real objetivo. Chefe final do jogo.

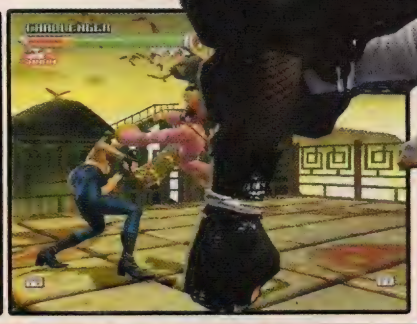
Virtua Fighter 4

Fabricante: **AM2 -Sega** • Console: **Playstation 2** • Lançamento: **Janeiro/Japão**





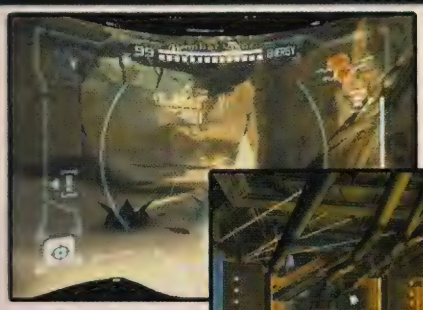
Virtua Fighter 4, produzido pelo mesmo time criativo de Shenmue, é a grande aposta da Sega para mostrar os estragos que ainda pode fazer no mundo dos vídeo-games, ao menos como desenvolvedora de jogos, já que abandonou suas pretensões em criar novos consoles. Virtua Fighter 4 é o primeiro jogo da empresa para o PlayStation 2 que, não satisfeita em apenas fazer deste uma mera continuação, acrescentou muitas novidades à versão que lançou para os arcades, a fim de aumentar o tempo de vida do título nos vídeo-games domésticos. Uma demonstração de Virtua Fighter 4 foi apresentada na última Tokyo Game Show, para a alegria dos visitantes. E embora estivesse em fase inicial, foi possível observar que a equipe tem conseguido extrair ao máximo as vantagens do hardware do PlayStation 2. Até o momento, os novos modos de jogo que estão confirmados são o Training Mode, o Original Mode (ou AI Mode), onde o computador "aprende" os seus golpes e aplica um contra-ataque adequado e o Grade and Itens, função do PlayStation 2 equivalente ao VF.net., cartão de memória usado nos arcades do Japão. A promessa da Sega é que a versão para o console da Sony será idêntica aos fliperamas, à exceção dos já mencionados modos especiais. Virtua Fighter 4 está programado para chegar ao mercado japonês em 31 de janeiro de 2002.

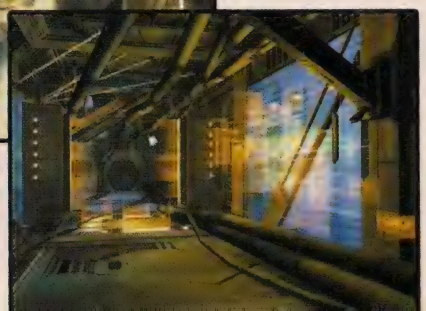


Metroid Prime

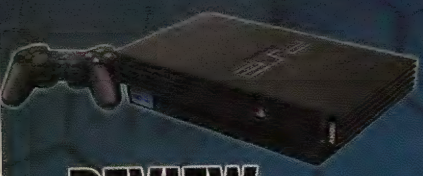
PREVIEW

Fabricante: **Nintendo** • Console: **Game Cube** • Lançamento: **2.o Semestre/Japão**





Metroid é um clássico dos vídeo-games, sendo apontado por conceituadas revistas do gênero como o melhor jogo jamais criado. Sem tempo a perder, a Nintendo estará lançando Metroid Prime, para o Game Cube, em uma data não muito definida deste ano. Como inovações, a mais surpreendente delas é o fato de você controlar Samus por meio de visão em primeira pessoa, substituindo a habitual observação lateral de tela. Assim, o jogo ganha muitas seqüências de ação e um suposto aprimoramento em sua jogabilidade, é o que diz a própria Nintendo. Para finalizar o projeto e se concentrar em aspectos que tornarão Metroid Prime diferente, a empresa obrigou que dois títulos nos quais a equipe trabalhava, fossem temporariamente cancelados. Talvez seja o temor de lançar por terra todas as qualidades que conseguiu imprimir ao título, quando lançado para o NES e o Super NES.

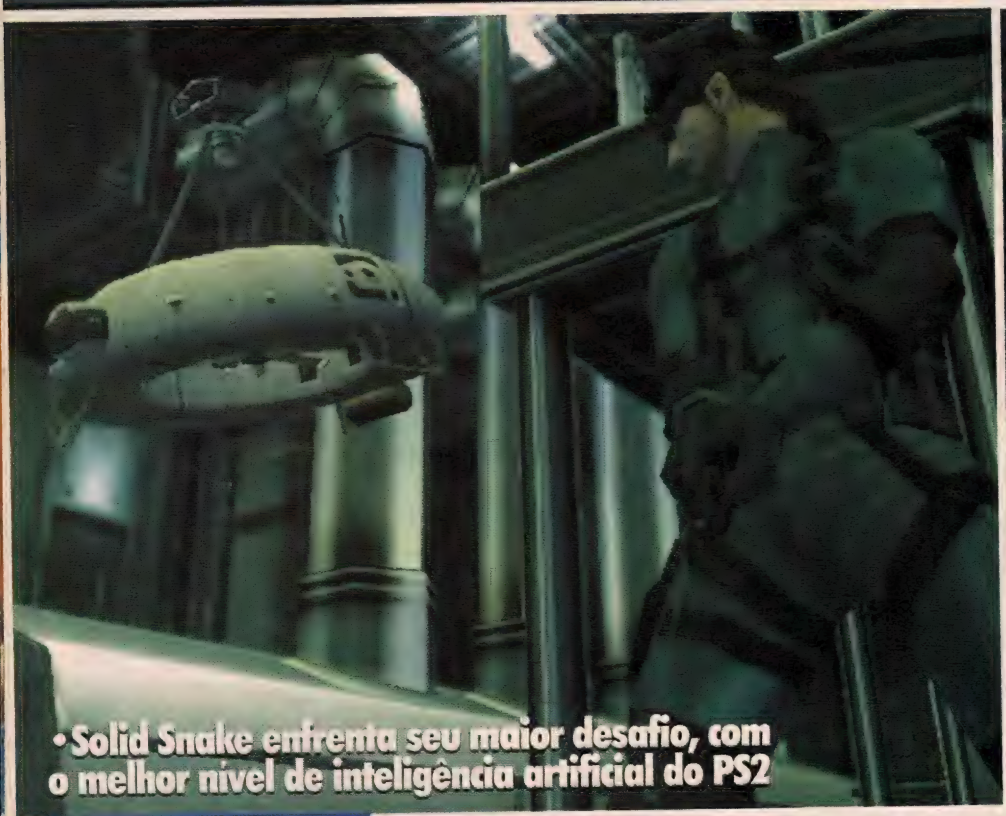


REVIEW

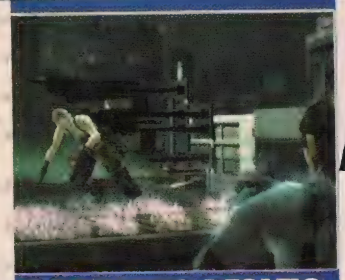
• PLAYSTATION 2

METAL GEAR SOLID 2

Fabricante: **Konami** • Origem: **Japão** • Lançamento: **Disponível EUA e Japão**



• Solid Snake enfrenta seu maior desafio, com o melhor nível de inteligência artificial do PS2



O PRIMEIRO DESAFIO

Olga não lhe trará muitos problemas. Se ela atirar nas cordas da lona, fazendo um escudo, atire na corda que está prendendo a outra ponta. Isso fará com que a lona saia voando. Mas ela não morre, apenas adormece, pois você está com a arma de tranquilizantes.

FOGO CRUZADO

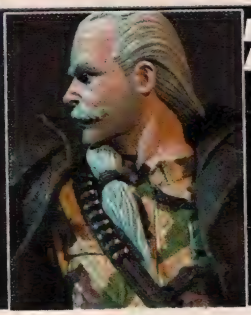
Quando Snake encontra um grupo fortemente armado no corredor, o ideal é usar a técnica de ficar encostado na proteção e sair atirando. Fique atento com um soldado que fica lá no fundo, atrás de um barril. Ele começa a jogar granadas, obrigando-o a sair do lugar. É uma boa idéia acabar com ele antes. Nessa seqüência, você terá uma surpresa com a revelação de um inimigo que aparece nas sombras.

QUANDO UM GAME CHEGA À PERFEIÇÃO

A série tem seu início em 1987, em plena guerra fria. Hideo Kojima criou um jogo diferente do que a maioria dos jogadores estava acostumada. Em vez de destruir tudo que aparecia pela frente, você precisava andar furtivamente, traçar estratégias de ataque, usar as sombras para seu proveito, além de claro, dar uns bons tiros. Estava criado o game Metal Gear com o seu famoso personagem Solid Snake. Os primeiros felizardos que desfrutaram da primeira versão de Metal Gear, foram os proprietários do antigo computador MSX2. A versão americana saiu um ano depois para o vídeo-game NES (Nintendo). O fato de aliar racíocinio à habilidade no game logo o tornou um sucesso e, conseqüentemente, uma sequência se fez necessária. Em 1990 surge Solid Snake, novamente para o MSX. Passaram-se longos 8 anos para que os fãs de Snake pudessem vê-lo mais uma vez. Em 1998, ele aparece para a plataforma PlayStation sob o título Metal Gear Solid. A mecânica foi extremamente melhorada e os gráficos em 3D deixaram o jogo de esconde-esconde bem mais envolvente, com vários ângulos de cena diferentes, e como sempre a trama foi o ponto alto. O sucesso foi tão grande que foi lançado uma segunda versão com um CD extra contendo as famosas VR Missions (Missões Virtuais). Em 2000 Snake pousa nos PCs e no Game boy.

A MELHOR VERSÃO É DO PS2

Em 2001 chegou o esperadissímo Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Aproveitando a capacidade que o console pode oferecer graficamente, MGS2SoL abusa dos detalhes, texturas e movimentos. Você pode atirar até nos pássaros do cenário,



MCFARLANE ATACA NOVAMENTE!

A empresa de Todd McFarlane não perde tempo mesmo. Já está disponível no mercado americano, a coleção dos personagens de MGS2. Como já é de praxe, a qualidade e perfeição dos detalhes é incrível. São vários personagens e cada um traz uma parte de Metal Gear Ray! Pena que o preço de cada boneco desses seja terrivelmenrte caro.

O MESTRE HIDEO KOJIMA

Hideo Kojima, o criador de Solid Snake, formou-se em cinema. Daí, a razão de seu Metal Gear ser tão cinematográfico. Quando desenvolveu o primeiro jogo da série para o microcomputador MSX, os jogadores perceberam, logo no início, que aquele não se tratava de um simples título. Havia algo no roteiro que trazia mais complexidade, além é claro, de uma certa dose de espionagem e técnicas furtivas. Os diálogos de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, foram todos escritos pelo próprio Hideo Kojima que, recentemente, foi indicado pela revista Newsweek como uma das personalidades, ao lado de uma cientista, um militar, um jogador de futebol profissional e muitos outros, a ter participação efetiva nas mudanças que o mundo irá atravessar no futuro. Será mesmo?

nas lâmpadas e interagir com objetos a seu favor. Com essa poderosa engine do seu lado, Hideo Kojima se concentrou em criar uma trama que pudesse ser eleita como a definitiva e final. Como ele estava decidido a não fazer uma continuação e que esta seria a última aventura de Snake, o enredo até parece simples no início, mas no decorrer do jogo você começa a perceber que o enrosco é bem maior. O jogo é dividido em 2 partes (Tank Chapter e Plant Chapter) e, por incrível que pareça, você joga com Snake apenas cerca de 30% do jogo, que é justamente a primeira parte, passando depois disso a ter uma participação meramente decorativa. O restante é completado pelo mais novo integrante da equipe, Raiden. Para os fãs de Snake isso pode parecer uma decepção, mas o enredo ajuda muito e você acaba aceitando o fato.

"O game já vendeu mais de 700.000 cópias até hoje..."

Depois do incidente Shadow Moses (PS1), a tecnologia ultra-secreta de Metal Gear foi colocada no mercado negro através de Revolver Ocelot. A conseqüência é que incontáveis variações de Metal Gear surgiram em cada canto do planeta, fazendo da arma uma coisa comum nas forças armadas das potências nucleares. No meio de todo o rolo, Snake, agora como um membro do grupo anti-Metal Gear chamado "Philanthropy", soube que um novo protótipo de Metal Gear foi desenvolvido pelos fuzileiros navais dos E.U.A. e está sendo transportado secretamente. Snake precisa de uma prova concreta deste protótipo e decide invadir o navio onde supostamente está escondido a nova arma. Ele conta com a ajuda via radio de Otacon, que também é um membro do "Philanthropy". Snake está a ponto de começar sua missão

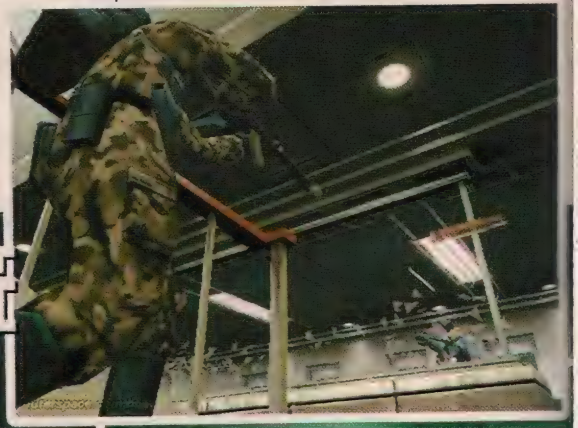
Note a ilustração feita especialmente por Tood McFarlane para a série de brinquedos que foi lançada nos EUA.

OS MELHORES GRÁFICOS E EFEITOS ESPECIAIS JÁ VISTOS NOS GAMES DO PLAYSTATION 2

quando o tanker é apreendido por um grupo armado misterioso. Nesta fase, você precisa encontrar o Metal Gear e tirar quatro fotos dele. Quem jogou os jogos anteriores da série não terá muita dificuldade em completá-la. Ela até que é bem simples, Snake não possui um grande armamento, porém, isso não fará falta no momento. Otacon dá uma excelente retaguarda, avisando-o de locais perigosos e o que fazer em determinados momentos. Basta atenção e uma pequena estratégia ao atacar os inimigos, que você completa a missão. Após comprovar a existência do Metal Gear e tirar as fotos dele, você acaba descobrindo quem é aquele grupo misterioso que invadiu o navio, e as conseqüências serão sérias para Snake. O mistério está apenas começando e as revelações farão os fãs de Metal Gear se arrepiarem.

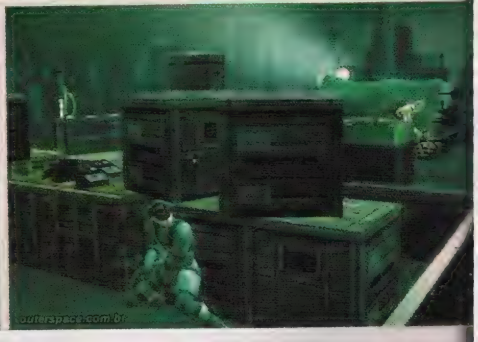
VISUAL FANTÁSTICO E O SOM DOLBY SOURROND 5.1

A abertura do jogo é cinematográfica, as cenas em computação gráfica sensacionais e a jogabilidade tão boa quanto à de Metal Gear Solid do PlayStation. Como uma maneira de ressaltar as características originais, tudo aquilo que o personagem fazia na versão anterior também é possível em Metal Gear 2: Sons of Liberty. O cenário, em sua grande extensão, é interativo, com o agente Snake sendo guiado por corredores e escadarias, e podendo apanhar muitos itens que fazem parte do ambiente. Logo que o jogador puser as mãos nesse título, sentirá a impressão de estar jogando durante as passagens em CG do primeiro console da Sony, mas, acredite, aquilo que aparece na tela é a própria aventura em andamento. As fotos, que você vê nesta edição, dizem muito mais do que simples palavras, então é só dar uma boa olhada nelas para perceber que, sem sombra de dúvida, trata-se do jogo com maior apelo visual do PlayStation 2. A inteligência artificial dos guardas deixa um pouco a desejar, mas como aparecem em bandos, torna-se ainda mais desafiador enganá-los ou tentar evitá-los de alguma maneira. Uma coisa é certa: dificilmente a sua segunda partida será igual à primeira, e isso é o que faz de Metal Gear 2: Sons of Liberty, um jogo sem precedentes na história dos vídeo-games. Os efeitos sonoros e músicas superam, de longe, muitos filmes em DVD lançados no mercado recentemente. Para se ter uma idéia do que estamos falando, o som do jogo é totalmente em Dolby Sourrond 5.1, ou seja, nota 10. É óbvio que esta continuação não se iguala ao primeiro Metal Gear do PlayStation quanto ao quesito "impacto surpresa", mas as mecânicas melhoradas do jogo fornecem uma sensação de realidade fora do comum, tornando-o uma surpreendente seqüência.



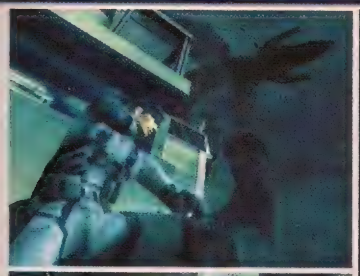
UMA JOGADA DE MESTRE

Algo impossível de passar despercebido, é a habilidade de Hideo Kojima em manter o interesse dos jogadores e da mídia especializada em torno de sua série Metal Gear. Esta foi uma história que se desenvolveu ao longo dos anos, de sistema em sistema, até chegar ao PlayStation 2. Metal Gear: Solid Snake, deixou muitas pontas soltas na trama, cabendo à continuação amarrá-la por inteiro. Muitos segredos sobre os personagens são desvendados em Sons of Liberty e o gostinho de voltar a jogar com Solid Snake é muito breve. Sabendo instigar o público, é bastante provável que o próximo Metal Gear o presenteie com chances ainda maiores de conduzir Snake. A idéia do criador é simples (egoísta para alguns): permitir que o jogador tenha controle sobre o jogo até certo ponto. Vale lembrar que esta decisão lhe rendeu algumas críticas negativas, mas quando você é o responsável pelo título mais importante da Konami nos últimos tempos, isso é muito fácil de superar.



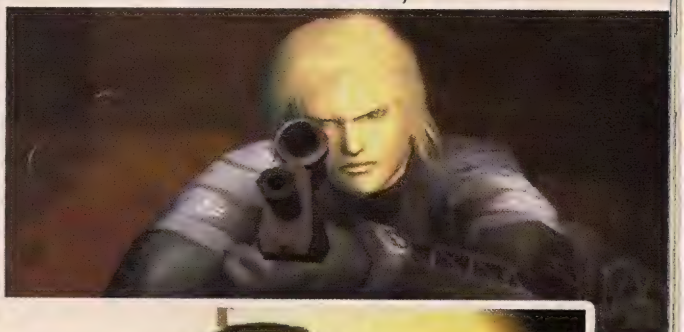
ENREDO CINEMATOGRÁFICO

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, parece uma superprodução de cinema. O enredo vai muito além de um jogo de vídeo-game qualquer. A ação lembra os filmes produzidos em Hong-Kong. Solid Snake está de volta e em grande estilo. Metal Gear 2: Sons of Liberty, melhorou o grau de detalhamento técnico e de movimentação da versão para o PlayStation. Muitas referências nesta continuação estão diretamente ligadas ao jogo anterior, então o ideal é seguir a ordem. Mas, se a ansiedade for muito grande, experimente-o primeiro. O que pode acontecer é ele se tornar um de seus jogos favoritos, apenas isso.



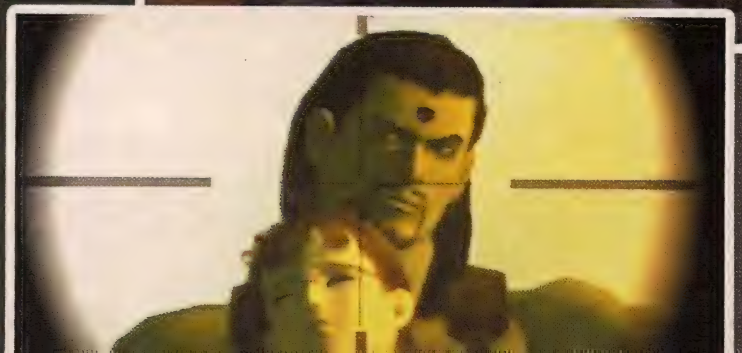
MAIOR LIBERDADE DE MOVIMENTOS

Em Metal Gear 2: Sons of Liberty, a idéia de se estar sendo caçado aumentou incrivelmente. Já que muitas ações rolam nos bastidores das missões, os guardas agora se comunicam por seus rádios solicitando reforços para capturar o intruso, neste caso, você mesmo. As estratégias para furar o bloqueio imposto pelos guardas são inúmeras, da mesma maneira que os movimentos, que permitem a Snake distraí-los, agarrá-los pelo pescoço ou levá-los para longe de seus companheiros. Em um estágio, apenas para ilustrar mais facilmente, é possível "serpentear" por todo o local usando armas ou não. Essa característica de se usar armamento mortal, ou simplesmente abordar os cenários de um jeito mais pacífico, criam uma tensão impensável. A Konami tratou de colocar alguns toques inovadores para fazer desta continuação um sucesso inegável. Desta vez, uma boa pontaria é indispensável para liquidar os chefes e o seu papel é muito importante. Aqui entra uma artimanha interessante, a visão em primeira pessoa, adicionada para garantir um novo frescor à série. A comunicação continua acontecendo através do Codec, que traz uma variedade de novas personalidades a Metal Gear 2. A opção multiplayer, onde os jogadores podem combinar os seus talentos para acabar com os bandidos, inova em muitas questões, possibilitando manobras especiais que normalmente são vistas em filmes de ação, como cobrir o amigo que está sob fogo cerrado, ou fazer pontaria com o seu rifle para eliminar um guarda que está fora de alcance. As armas são poucas mas eficientes, e com muitas diferenças em seus efeitos. Explicações nunca são suficientes para um jogo deste calibre. Você precisa jogar Metal Gear 2: Sons of Liberty.



NOVOS PERSONAGENS

Para complementar o hall de velhos conhecidos do público, o jogo lança dois personagens fundamentais para o prosseguimento da aventura. O primeiro deles, e com o qual o jogador irá atuar a maior parte do tempo, é Raiden, que assume o lugar de Solid Snake após a morte deste agente. Raiden é encarregado de resgatar o presidente dos Estados Unidos das mãos de Revolver Ocelot, mas vê-se envolvido em uma conspiração que o deixará cheio de dúvidas. Os objetivos do misterioso Vamp é uma descoberta que o jogador terá que fazer por si só, caso contrário, boa parte da graça será contada antes da hora.



LANÇAMENTO

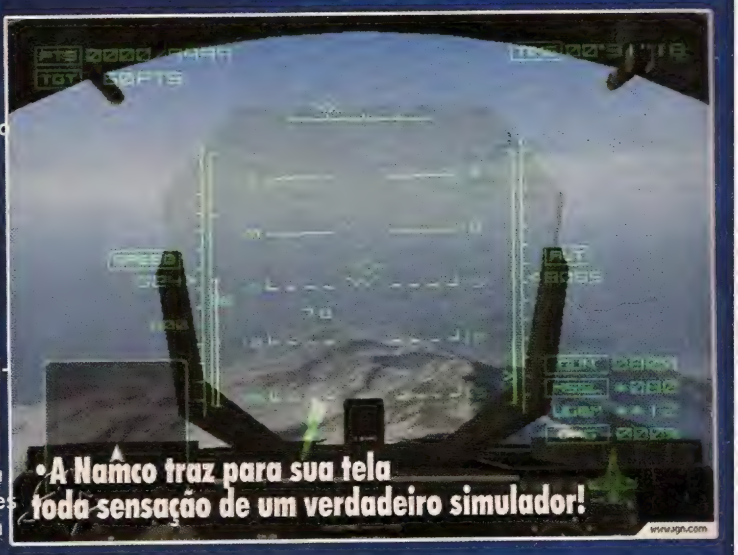
• PLAYSTATION 2

ACE COMBAT 4

Fabricante: **Namco** • Origem: **Japão** • Lançamento: **Disponível EUA e Japão**

PARA O ALTO E AVANTE

Ace combate 4 pode ser considerado um simulador com a mesma importância que Gran Turismo 3 tem com relação aos jogos de corridas para o PlayStation 2. Sem exageros, AC4 é o jogo mais foto-realístico já visto até hoje. O visual é um show à parte, todos os caças beiram a perfeição e as texturas impressionam até mesmo quem nunca foi fã da série Ace Combat. São absurdamente bem feitos e, suas texturizações, impecáveis, contendo até mesmo emblemas e inscrições. O cuidado com a parte gráfica foi tão grande que há chamuscados aparentemente reais na fuselagem dos jatos, note, por exemplo, a pintura perfeita do A-10, que é idêntica à do caça real.



• A Namco traz para sua tela toda sensação de um verdadeiro simulador!

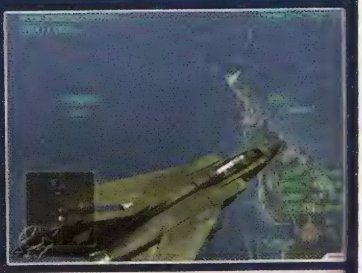
Efeitos Visuais

Os efeitos demonstram uma parte interessante nos jogos do PlayStation 2. Os efeitos de computação gráfica são interessantes, como a fumaça das explosões, que são volumétricas, bem como a dos misseis. Com relação aos reflexos, notamos um efeito similar ao de Gran Turismo 3. E finalmente, para os perfeccionistas, o pessoal da Namco caprichou tanto, que detalhes como o sol refletindo na água, e das sombras em tempo real da cauda do avião sobre si mesmo ou quando se está próximo do solo, são os melhores já vistos até hoje. Durante as missões, o piloto terá que enfrentar várias condições climáticas, como chuvas e nevoeiros, além de uma grande diversificação de horários e situações. Para se ter uma idéia, uma das missões se passa durante uma tempestade, numa tarde com o céu encoberto, deixando o piloto com uma visão bem limitada. Enfim, em matéria de simuladores, AC4 toma o lugar como o melhor já criado. Quem tiver dúvidas pode comparar com o Sidewinder F, e perceber que AC4 é muito superior.

Sons reais

As músicas e efeitos sonoros acompanham o ritmo do jogo sem ser algo extraordinário, mas que dão o clima certo em cada fase. Porém, as vozes surpreendem. As conversas pelo rádio, sejam entre seus companheiros, ou as interceptadas dos seus inimigos, passam uma sensação de realismo excelente. Um toque especial também foi dado ao narrador do game, mantendo o grau certo de suspense e tensão. Segundo o próprio manual do game, os sons dos caças não foram sintetizados, e sim gravados dos irmãos reais. A produção do jogo passou vários dias em bases aéreas, gravando os sons dos aviões em decolagens, vôos e aterrissagens. Lembramos, porém, que todo esse trabalho de áudio fica comprometido, caso você não tenha um sistema de som ligado ao PlayStation 2.

• O foto-realismo chega a níveis incríveis com o visual de Ace Combat 4

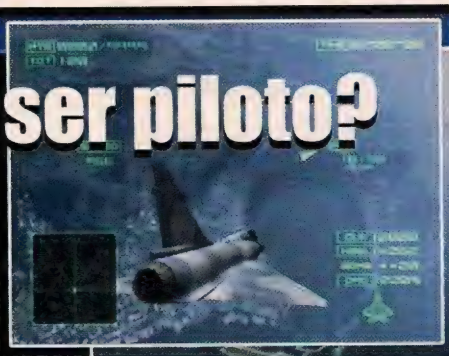


PERSONALIZANDO SEU AVIÃO

Inicialmente, você terá que se contentar com os aviões F-4 e o F-5. No total, são 21 máquinas voadoras ao seu dispor, mas será preciso batalhar nos céus como nunca, a fim de obter acesso a elas. Derrubar a dupla de pilotos especiais em cada missão permite que o seu avião passe por uma pintura personalizada nos hangares. Quando você conseguir o almejado F-15 Active, por exemplo, é possível fazer aquela pintura, de uma boca com presas, na frente de seu jato. Este modelo é o velho F-15 remodelado. Essa reavaliação da aeronave aconteceu após a compra da empresa McDonnell Douglas pela NASA, a agência espacial norte-americana.

Quem quer ser piloto?

As missões são bem diversificadas, no melhor estilo Ace Combat. Elas variam de escolta, dog-fighting, procure e destrua etc. Os ambientes que envolvem as missões são variados e claro, fantásticos, passando de cidades e vales a montanhas. O modo de dois jogadores é uma boa surpresa. Além do modo de caça normal, tanto cooperativo quanto vs, existem missões exclusivas, podendo ser também cooperativas e versus. O sistema de Rankings C, B, A e S, variam conforme sua pontuação nas fases, influenciando na recompensa financeira. A compra de novas aeronaves e de armas para elas faz com que a busca por um melhor Ranking seja sempre um objetivo paralelo ao da missão. Para uma melhor posição no ranking, você deve completar a missão, e da melhor maneira possível.



JOGABILIDADE NOTA 10

Em matéria de jogabilidade, AC4 mantém o estilo dos seus antecessores, ou seja, usa todos os botões e direcionais porém, com o tempo, o jogador domina facilmente os comandos. Existem duas configurações básicas que conhecemos desde o Ace Combat 1. O primeiro é o modo normal, onde você executa uma manobra de roll s movendo o direcional analógico para os lados, tendo, então, que usar um ascend/descend para ir para um lado. O segundo modo, o Mode Easy, onde basta mover o analógico para um dos lados e o jogo combina os movimentos de roll e ascend/descend, facilitando a vida do incauto rookie, que perceberá um pouco tarde, que é mais difícil escapar dos ataques inimigos. Com relação ao ponto de vista, encontramos 3 tipos de visões, embora a jogabilidade em si não se altere. Recomendamos a visão em "terceira-pessoa", para que você tenha uma visão melhor da paisagem. Porém, o panorama mais realista ainda é a partir do cokpit.

"Ace Combat 4 pode ser considerado o Gran Turismo 3 dos simuladores de vôo"

O jogo se passa em um continente fictício chamado Users Continent. Esse continente estava sendo alvo de uma chuva de meteoros (aquela enorme cratera é a marca de um deles) e, para evitar a destruição de sua extensão, foi criada uma arma antimeteoro chamada **Stonehenge**. O exército **Erusian**, que construiu a arma, percebeu que, com ela, poderia, além de destruir os meteoros, garantir a supremacia no espaço aéreo de **Users**. Com isso, os **Erusians** praticamente dominaram o continente, sobrando uma pequena resistência, a **ISAF**. Você é um piloto dos **Sitting Ducks**, o último grupo de caças da resistência. Utilizando daquelas telas tipo sépia, um garoto conta a história da guerra e de como as suas ações no ar mudam as situações em sua cidadezinha. Sua ligação e rivalidade com o melhor piloto dos **Erusians**, o **Yellow-13**, também é explicada por ele. Aliás, a mistura das telas sépia com a narração melancólica do garoto, que perdeu tudo na guerra e vive o dia-a-dia apenas como um mero observador sem nada poder fazer, criam um clima único.

Resumindo

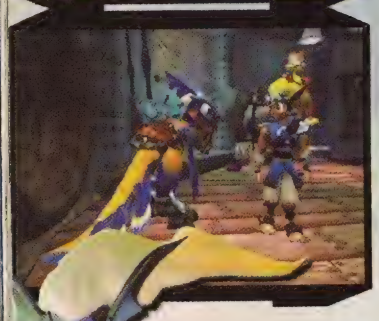
Em poucas palavras, para quem curte os simuladores e é um felizardo proprietário de um PlayStation 2, Ace Combat 4 é um título obrigatório. AC4 é, sem sombra de dúvida, o jogo que mais se aproxima da realidade, tanto em imagem quanto em pilotagem. A Namco acerta o alvo mais uma vez.

LANÇAMENTO

• PLAYSTATION 2

JAK AND DAXTER

Fabricante: **Infogrames** • Origem: **Japão** • Lançamento: **Disponível EUA e Japão**

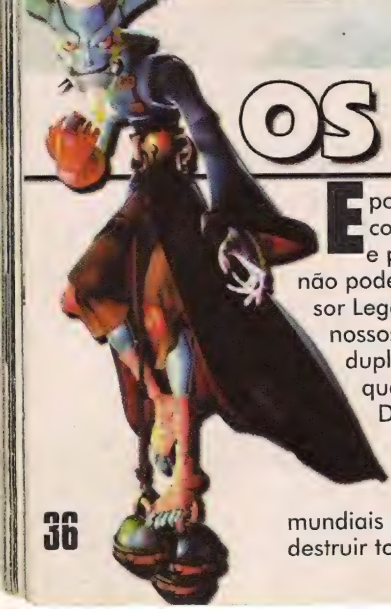


• Jak e seu amigo, com todo seu carisma podem ser os novos mascotes da Sony

NOVOS MASCOTES DA SONY BRILHAM NO PS2

Crash Bandicoot, criação da Naughty Dog, fez do bicho um dos mascotes do PlayStation. Com situações bem piradas e cheias de piadas em tela, o jogo se tranformou em um dos principais títulos de plataforma do console. A trajetória de Crash Bandicoot pelo PlayStation ocorreu através de três jogos, conquistando muitos admiradores. Ao invés de trazer uma continuação da raposa mais invocada do planeta para o PlayStation 2 e estender a marca, a Naughty Dog preferiu criar Jak and Daxter: The Precursor Legacy. Nele, anos de planejamento e testes para aprimorar o que conseguiram em Crash Bandicoot. Nada mal. Jak and Daxter: The Precursor Legacy é diversão total, e a primeira experiência real da empresa com um mundo em 3D. A aventura lida com uma idéia simples, mas que irá proporcionar horas de entretenimento aos adoradores de Crash Bandicoot, ainda mais quando o gênero plataforma está aqui. Acidentalmente, Daxter caiu em uma piscina cheia de uma substância mágica chamada Dark Eco, que o transformou em um castor alaranjado. Para tentar ajudar o amigo, e sentindo-se culpado pelo o que aconteceu, Jak propõe encontrar uma cura para o roedor, colocando-o sobre os ombros e partindo em uma busca desmiolada.

OS INIMIGOS DE JAK



E por falar em inimigos, fique sabendo que os vilões foram presenteados com uma IA (inteligência artificial) de primeira qualidade. São implacáveis e perseguem nosso herói e o seu companheiro até serem derrotados. Eles não poderiam ficar de fora em uma aventura como Jak and Daxter: The Precursor Legacy, por isso, vamos conhecer um pouco mais sobre os vilões que os nossos heróis precisarão enfrentar. Como já foi dito anteriormente, a dupla está em busca de uma cura para o que aconteceu com Daxter, que acidentalmente entrou em contato com a substância chamada Dark Eco. Nisso, Samos, um sábio amigo dos heróis, lhes diz que será preciso que eles encontrem um outro sábio, Gol Acheron, que pode devolver a Daxter a sua forma original. Porém, à frente deles estão os seus irmãos, Gol e Maya, que raptaram os quatro sábios mundiais para construir um robô que irá liberar os depósitos de Dark Eco e destruir toda a Terra.

ALÉM DE JAK, CHEGA UM NOVO CRASH PARA PS2

O estúdio Naughty Dog criou, para o PlayStation, a aventura de Crash Bandicoot, uma raposa desmiolada que, em pouco tempo, tornou-se o mascote do console. Na época, poucos jogos de plataforma do PlayStation conseguiam atrair os jogadores, mas com o amalucado Crash foi diferente, porque com o seu sucesso, ele conseguiu estrelar três jogos para o primeiro vídeo-game da Sony. Hoje bastante popular no mercado, a Naughty Dog traz Jak and Daxter: The Precursor Legacy e uma nova versão de Crash, também para o PlayStation 2.

JOGABILIDADE SIMPLES QUE LEMBRA O BOM ESTILO NINTENDO

Por se tratar de um título de plataforma, o importante para qualquer um é a jogabilidade, que ficou muito boa. Para cumprir a promessa feita por Jak, o jogador precisará colecionar muitos objetos, seguindo os passos de famosos jogos do gênero (Mario Bros. e Banjo Kazooie, por exemplo). Inicialmente é necessário pegar os itens conhecidos como Power Cells, prêmios que surgem após a realização de tarefas específicas e sem os quais torna-se impossível chegar às áreas secretas. As Precursor Orbs, esferas parecidas com ovos, são usadas para serem trocadas por Power Cells e têm mil e uma utilidades durante o passeio. Ainda, outros tipos de Eco, além daquela responsável pela mutação de Daxter, irão ajudar o jogador. O número de movimentos de Jak and Daxter: The Precursor Legacy é bastante limitado, meio decepcionante dados os recursos do PlayStation 2. Uma idéia legal seria controlar o roedor Daxter também, mas isso não acontece. Ele apenas fica no ombro de Jak, sem nenhuma utilidade. Um dos movimentos que fará o jogador se recordar de Crash Bandicoot é o giro característico, que também foi incorporado à aventura de Jak e Daxter. Fora o salto longo, o salto alto e o golpe com o traseiro. Uma vez utilizando a Yellow Eco, Jak dispara bolas de fogo que atingem os adversários. No mais, os movimentos do personagem são simples de executar, até mesmo quando é preciso saltar diagonalmente para se agarrar às plataformas mais altas e, conseqüentemente, chegar até as áreas localizadas nas alturas. Há, inclusive, uma situação em que a dupla viaja nas costas de um pássaro gigante para seguir em direção a um novo estágio. A repetição de movimentos permite construir um jogo de plataforma ágil em muitos pontos e que não faz feio para divertir o jogador. A concepção dos personagens de Jak and Daxter: The Precursor Legacy, foi liderada pelo pensamento de que o jogo precisava agradar tanto os fãs japoneses quanto os americanos.

"Jak and Daxter é a primeira experiência da Naughty Dog no PS2"

A animação do jogo agrada bastante e o resultado é algo semelhante aos trabalhos da Disney. Severamente criticado por sua capacidade limitada em gerar texturas, o PlayStation 2 consegue, com sucesso, mostrar um espetáculo visual impressionante neste jogo. A história também é amarrada pelas passagens em computação gráfica em tempo real, que se completam com os gestos e expressões faciais dos heróis. A dublagem adiciona nova profundidade a Jak and Daxter: The Precursor Legacy, com Jak lançando suas piadinhas que não funcionam muito bem. Enfim, o jogo presenteia com uma jogabilidade recompensadora e não deixará nenhum fã do gênero insatisfeito.

O DESAFIO DE JAK

Os quebras-cabeças exigem a utilização das Ecos para a sua resolução, completando os objetivos do jogo. Os níveis são enormes, desenhados para garantir uma variedade de plataformas móveis sobre poços mortais. As fases repletas de inimigos obrigarão o jogador a utilizar as habilidades de Jak e Daxter ao máximo. O tamanho dos estágios criam benefícios e desvantagens. A parte boa é que eles irão manter a atenção por muito tempo, afinal descobrir todos os seus segredos logo de cara é impossível. Do ponto de vista negativo, eles não apresentam os famosos Warp Points, o que significa que, se você cair de um desfiladeiro, terá que começar tudo de novo, sem reclamar. Ao encontrar um objeto alto, é possível observar as áreas que os personagens ainda não alcançaram. No lugar dos Warp Points, foram colocados atalhos especiais, apenas descobertos por jogadores mais experientes. A grande sacada do jogo é executar um objetivo específico, ao invés de ficar vagando inutilmente pelas fases, sem saber o que fazer.

▲ ***Eles são carismáticos, e têm tudo para serem os novos mascotes do PlayStation 2, tomando o lugar de Crash.***

REVIEW

• PLAYSTATION 2

SPLASHDOWN

Fabricante: **Infogrames** • Origem: **Japão** • Lançamento: **Disponível EUA e Japão**

A VOLTA DA ATARI

Numa época dominada pelos avanços técnicos dos jogos para os vídeo-games de última geração, o nome Atari pode não significar grande coisa. No entanto, se você tem uma certa idade, o Atari representou muito mais em sua vida do que apenas umas poucas horas em frente à televisão: ele foi o retrato de uma geração que começou a se envolver com jogos eletrônicos mais complexos. Por um bom tempo, a empresa se manteve ausente do mercado que, ironicamente, inaugurou. Sua última tentativa em produzir uma máquina para competir com a nova onda de consoles resultou no fracassado Jaguar, que apesar de possuir um ótimo hardware sofreu uma espécie de boicote pelas empresas que criam jogos. A história agora é bem outra, verdade. Com o objetivo de mostrar que ainda está no páreo e para espantar o azar de uma vez por todas, a Atari desenvolveu Splashdown, distribuído pela Infogrames, uma espetacular corrida de jetskis que se equipara com títulos expressivos do gênero. Desde o seu lançamento, Splashdown já estava sendo apontado como um dos principais jogos de corridas aquáticas, batendo de frente com a famosa série Wave Racer. Agora, meses após o seu aparecimento, tal afirmação é comprovada, porque uma vez que você tenha experimentado o jogo, dificilmente irá resistir à tentação de uma nova competição nas águas de diversas localidades espalhadas pelo mundo.

• Com um visual incrível, Splashdown conseguiu superar o lançamento do Game Cube

JOGABILIDADE, DIVERSÃO E BELOS VISUAIS

O ponto alto de Splashdown está na mecânica do jogo, e na interação entre o corredor e o cenário que ele desafia. Há uma injustiça em qualquer tentativa de comparação deste com Wave Race mas, inevitavelmente, as comparações irão ocorrer. Assim, pode-se dizer que, enquanto Wave Race se preocupa com os detalhes gráficos e no espetáculo visual como um todo, Splashdown aposta em uma dinâmica maior dos controles e das manobras. Porém, vale lembrar que a qualidade gráfica de Splashdown é simplesmente incrível. As possibilidades de pilotagem são muitas, com movimentos especiais que podem influenciar os resultados de qualquer uma das corridas propostas. Fora a escolha de determinadas ações no momento certo para ganhar vantagem, os efeitos físicos também são levados em conta, como, por exemplo, a resistência provocada pela água. Se, de repente você estiver a toda velocidade, deve tomar cuidado para diminui-la, ou correrá o risco de "voar" acima das águas, sofrendo um acidente com seu jet, perdendo tempo. O jogador pode selecionar um entre oito pilotos e suas potentes máquinas, explorando as caracteríscas de cada um deles adequadamente. Inclusive os movimentos mais comuns, como virar o seu veículo, possuem um nível de estratégia mínimo. Os veículos levam a marca da Sea Doo, conceituada empresa que desenvolve máquinas aquáticas.

O DIVISOR DE ÁGUAS

Os programadores do Rainbow Studios conseguiram o que ninguém imaginava: fazer os jogadores repensarem a água. E isso mesmo, os efeitos do jogo ficaram tão bons, através da sábia utilização de layers opacas e refletoras, que a física do elemento água presente em Splashdown é incrível. E pensar que, até então, a mais impressionante amostra do que ela pode representar em um vídeo-game estava em Wave Race 64. Fora isso, para competir nos 18 cursos ao redor do mundo, escolha um dos jet skis com a marca Sea-Doo, com direitos de utilização obtidos exclusivamente para cruzar as águas de Splashdown.

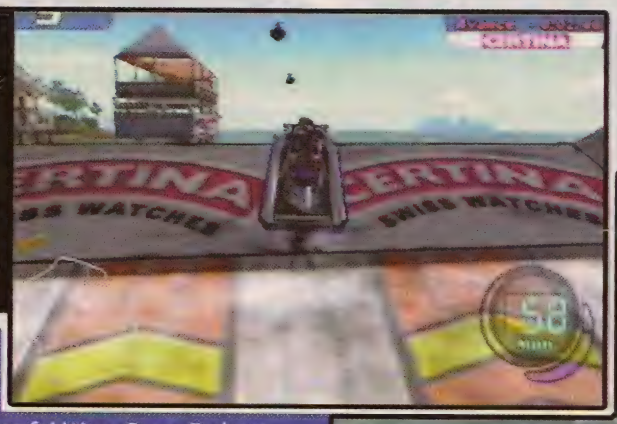
O SUCESSO DOS JETSKIS ESTÁ DE VOLTA

Em Splashdown o jogador pode se arriscar no modo Championship e Arcade. No primeiro, onde provavelmente será gasto mais tempo, é possível participar de 12 a 20 corridas. Este modo permite desbloquear provas secretas, cor dos uniformes e selecionar pilotos não disponíveis normalmente. O Arcade traz eventos diferentes: ataque em equipe e provas que precisam ser concluídas antes do tempo acabar. Ainda, há o modo Split Screen, que oferece o sistema multiplayer, onde a tela se divide em duas partes para uma disputa divertida. Como palco para as competições, escolha entre várias localidades do planeta, como Veneza, Tóquio, Flórida, Bolívia, Egito e muitas outras. As provas de Splashdown, em sua maior parte, ocorrem em águas abertas e calmas. Nisso, encontramos o alvo principal de reclamações dos jogadores, dizendo que a ausência de mares revoltosos e ondas convincentes é a grande falha do jogo. Talvez. Mesmo nos cursos entendidos para acontecer em "alto-mar", as provas acontecem próximo a terra firme, e o efeito das ondas mostra-se artificial. Isso não quer dizer que tudo o que se refere à água ficou ruim, porque visualmente ela possui uma aparência perfeita. O modo como a água chega até a praia, e o seu envolvimento com os objetos que a tocam, impressionam bastante. Outro ponto que merece destaque são os veículos presentes no jogo, construídos para passarem uma perspectiva sólida e real, fiéis aos seus equivalentes reais. O som de Splashdown ficou adequado, complementando o jogo e passando o clima necessário de uma competição. A trilha sonora oferece uma mistura de canções populares de bandas como Smash Mouth e umas poucas músicas de grupos menos conhecidos. O ritmo musical ficou excelente.

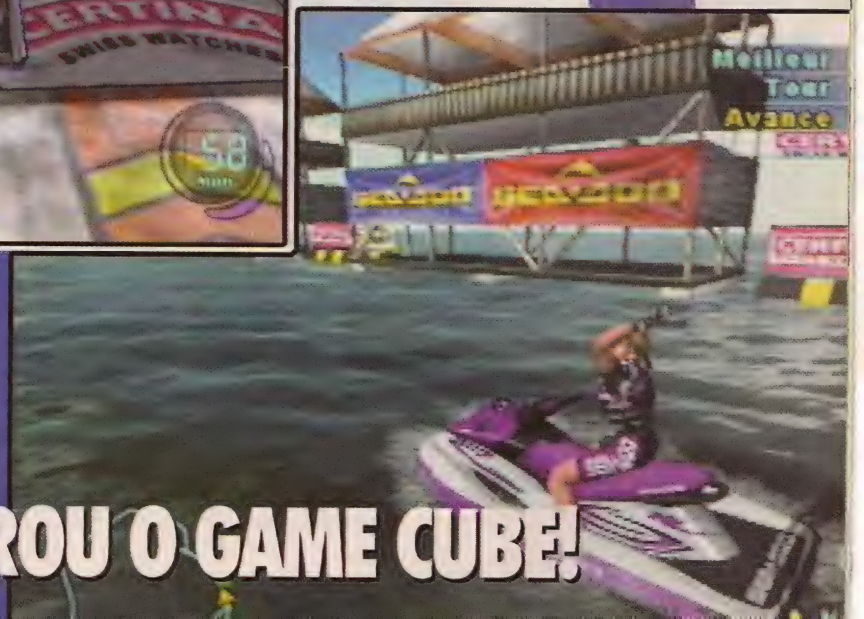
MANOBRAS RADICAIS

Essas ações podem ser acionadas a partir de um medidor localizado próximo à barra de velocidade. Toda vez que esse medidor se enche completamente, a performance do piloto aumenta. Truques sujos, como chutar os outros integrantes da prova ou fazer fechadas monumentais, são relativamente fáceis de executar mas quanto mais complexos eles forem, maiores são as chances de se perder o controle sobre a máquina. A utilização de rampas espalhadas pelo cenário costumam ser os principais recursos para alcançar a vitória, se o seu objetivo é vencer de forma mais justa. Manobras ainda mais curiosas podem ser conseguidas invertendo-se alguns desses truques: experimente mergulhar com seu veículo e, no seu retorno à superfície, ele irá cruzar os céus deixando muitos para trás. Atitudes especiais como essas são muito recomendadas, ainda mais pelo fato de serem simples de realizar, pois basta pressionar um dos três botões de truques e o direcional.

Splashdown também traz uma série de acrobacias radicais, que permitem ao jogador superar os demais competidores. Geralmente, esses movimentos oferecem riscos, mas se forem bem utilizados irão ajudar a vencer muitas provas com vantagem.



Com o recente lançamento do Game Cube, um dos títulos que chegou às prateleiras foi Wave Race. Embora seja um jogo muito bom e com visuais interessantes, acabou sendo superado pela novidade da Infogrames. É só jogar e comparar, para ver a superioridade de Splashdown em gráficos, músicas e jogabilidade. Note que além desses dois títulos, jogos como Wave Rally, para PS2, chegam correndo por fora mas perdem feio para Splashdown, que supera todos eles de longe.



O JOGO QUE SUPEROU O GAME CUBE!

REVIEW

• PLAYSTATION 2

MAXIMO

Fabricante: **Capcom** • Origem: **Japão** • Lançamento: **Disponível EUA e Japão**

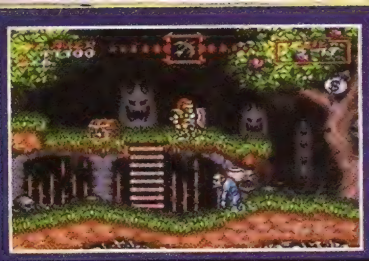
O CLÁSSICO DA CAPCOM GHOULS 'N GHOSTS INSPIRA A NOVA OBRA DE ARTE DO PLAYSTATION 2

Vendido pela mídia especializada em jogos eletrônicos como um tributo a Ghouls 'n Ghosts (aquele mesmo, em que você conduzia Arthur através de locais pouco visitados por qualquer um que tivesse a cabeça no lugar), Maximo: Ghosts to Glory é a resposta da Sony para os que estavam ansiosos por um jogo de plataforma para o PlayStation 2. Nos bastidores não poderia estar outra desenvolvedora de jogos que não a Capcom, trazendo toda sua experiência acumulada em anos. Não há como negar a proximidade entre os títulos, embora a tecnologia disponível no equipamento explore aspectos que jamais poderiam ter sido visitados anteriormente. Essa capacidade arrojada do PlayStation 2 permitiu a Maximo: Ghosts to Glory transformar-se numa aventura que incorpora combate (com movimentos soltos e precisos) ao charme das plataformas. Tão variadas quanto a sua mobilidade são as situações confrontadas pelo herói, Maximo, em sua luta para devolver ao reino a sua grandeza, tomada pelo inimigo Achille, agora povoado por uma horda de esqueletos e mortos-vivos.

Maximo:Ghosts to Glory, faz uso do velho conceit "salve a princesa" que esteve presente em grande parte dos clássicos de plataforma das décadas de 80 e 90. Apesar da idéia batida, não se deixa cai na repetição, armadilha na qual alguns jogos da geração 3D começaram a enfrentar, pois apesar belos gráficos, chegavam com tramas que pouco chamavam a atenção ou, então, tinham jogabilidade abaixo da média. Neste título, o jogador irá encontrar um apanhado de valores q consagraram Ghouls 'n Ghosts, somado aos recursos do PlayStation 2. Ou seja, gráficos excelentes e um sistema de jogo dinâmico.

UM POUCO SOBRE A HISTÓRIA

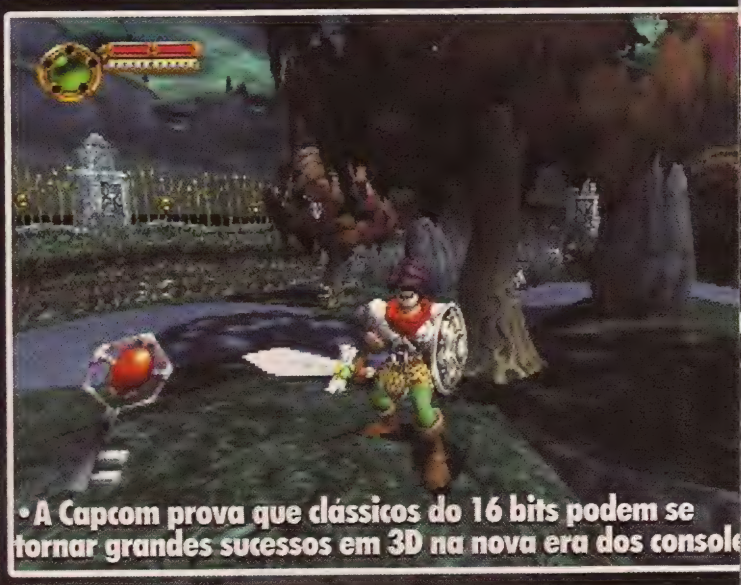
De volta ao seu reino após ter participado de um cruzada, Maximo o encontra totalmente revirado vítima de uma destruição que se espalhou por to a sua extensão. A resposta para tamanha tragéd é o feiticeiro Achille, que se proclamou rei e obrigou a amada de Maximo, Sophia, a casar-se com ele. Criaturas mortas-vivas e outros seres



A VELHA FÓRMULA QUE NUNCA CANSA

Nos anos oitenta, os jogos de plataforma poderiam muito bem ter seguido outro caminho, não fosse o aparecimento de Ghosts´n Goblins. Por mais que se jogasse, era impossível enjoar. O que começou nos arcades, em 1985, acabou por chegar aos vídeo-games domésticos, atingindo os consoles Mega Drive, como Ghouls´n Ghosts e aparecendo, em 1991, no Super Nintendo como Super Ghouls´n Ghosts. Neste, alcançou o nível máximo de sua popularidade. Até os dias de hoje, quando entramos em um fliperama, é possível observar alguém na máquina, destruindo caixões que surgem do solo e arrasando com os mortos-vivos. Um título que se fortalece com o passar do tempo.

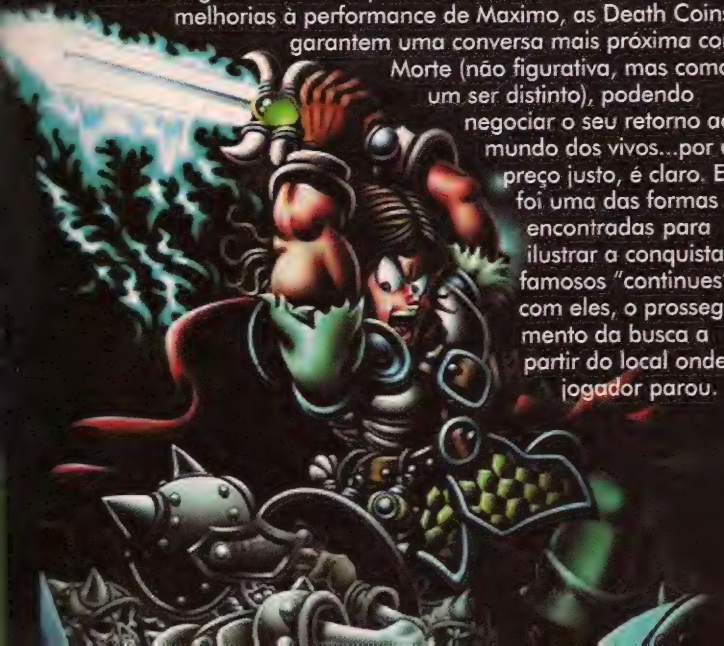
demoníacos estão vagando sobre a região, lançando caos e desordem sobre o reino. O pior ainda está por vir, já que Maximo é assassinado por Achille e tem um encontro com a Morte, que lhe permite voltar à vida, sendo que a atitude do vilão está atrapalhando o seu trabalho. A fim de contornar a situação e resgatar o seu amor, o rei Maximo terá que enfrentar todos os obstáculos infernais que surgirem e descer até o submundo para derrotar Achille. Existem cinco níveis para o jogador explorar em Maximo: Ghosts to Glory. Cada fase esconde áreas especiais que trazem ameaças e tarefas específicas. Não espere encontrar todos os segredos de uma área logo em sua primeira partida, porque desvendar todos os mistérios do jogo e fechá-lo em 100% é muito difícil, mas muito divertido. Para que o jogador se esforce ao máximo, a fim de completar sua jornada sem perder nenhum detalhe, uma sacada genial: ele verá diferentes finais de acordo com o progresso obtido durante a viagem, incentivando-o a tentar alcançar um estágio mais avançado da próxima vez. Para fazer frente à indicação "sucessor de Ghouls´n Ghosts", Maximo: Ghosts to Glory é um jogo que mistura, de maneira impressionante, corrida, salto e espadadas.



• A Capcom prova que clássicos do 16 bits podem se tornar grandes sucessos em 3D na nova era dos consoles

"A tecnologia 3D faz de Maximo um game moderno, apesar de um tema antigo"

O funcionamento das câmeras auxilia bastante o jogador a evitar os perigos que surgem durante o trajeto do herói e, para lhe conceder maiores chances de completar o desafio, ele pode usar o salto, salto duplo, salto duplo com golpe de espada, bloqueio com escudo, esquiva e arremesso de escudo. A ação e o combate não param por um instante sequer, e os tesouros espalhados ao redor mantêm a aventura interessante até sua conclusão. A aquisição de Gold Coins permite comprar muitos recursos, como novas armaduras e armamento extra. Aqui, cada item conquistado reflete fisicamente no gladiador, uma façanha presente devido à preocupação em tornar o jogo o mais detalhado possível. Se, por exemplo, Maximo consegue uma chave, ela irá aparecer presa ao seu cinturão, ficando lá até que seja usada. O mesmo ocorre com um novo escudo obtido, que surge na mão do herói para defendê-lo do ataque inimigo, substituindo a versão antiga da arma. Enquanto o dinheiro normal traz melhorias à performance de Maximo, as Death Coins garantem uma conversa mais próxima com a Morte (não figurativa, mas como um ser distinto), podendo negociar o seu retorno ao mundo dos vivos...por um preço justo, é claro. Essa foi uma das formas encontradas para ilustrar a conquista dos famosos "continues" e, com eles, o prosseguimento da busca a partir do local onde o jogador parou.



AO ATAQUE

Os ataques de Maximo podem ser configurados no controle do PlayStation 2, facilitando a vida do jogador. Combinar um salto duplo com um ataque vertical de espada torna-se simples e prático, quando uma das funções é habilitada no botão com o símbolo de triângulo. Ao cair no chão, após executar o movimento anterior, uma onda de choque irá se espalhar, derrotando os inimigos que estão por perto. No solo, pode-se golpear vertical ou horizontalmente com a espada, ataques capazes de serem fortalecidos com os "power-ups" encontrados no caminho. Nisso, alguns deles irão lhe permitir combos que podem tirar Maximo de muitas enrascadas, tais quais momentos em que esqueletos e mortos-vivos se reúnem. Com o botão R1, as investidas do adversário são bloqueadas com o escudo e ele se transforma numa vantajosa arma de arremesso, ao posicioná-lo na mão direita de Maximo, para atingir oponentes que estão fora de alcance do combate corpo a corpo.

ARREPIANTE E CÔMICO

Todos os cenários de Maximo: Ghosts to Glory, possuem vida. Cruzando a região é possível perceber toda a maldade que Achille provocou ao reino e, tecnicamente, deixa claro que o PlayStation 2 pode, literalmente, fazer do ambiente um segundo personagem. Os designers deram o nome de Creepy Cam (Câmera Arrepiante) ao estilo com que os ângulos do jogo são capturados. Há uma explicação para esse termo: freqüentemente, muitos inimigos só podem ser vistos no último instante, ou melhor, quando eles já estão prestes a lhe golpear. O fator surpresa é proposital no jogo, e o Creepy Cam cumpre o seu papel de assustar o jogador nas horas inesperadas. O jogo concilia sustos com comédia e o que vemos é um balanço curioso desses ingredientes. Caixões surgem do fundo da terra para "presentear" o gladiador com criaturas do submundo. Na cena seguinte, ele pode ser atingido por magias que o fazem reverter para formas engraçadas, bebê Maximo e velho Maximo, que o deixam vulnerável por um curto período de tempo. Se isso não bastasse, o rei tem a sua armadura reduzida a pedaços e fica só de cueca. Esses elementos tão diferentes contribuem para que o título se destaque dentre tantos outros, invadindo o PlayStation 2 com seu bom-humor.

REVIEW

• PLAYSTATION 2

SSX TRICKY

Fabricante: **EA** • Origem: **Japão** • Lançamento: **Disponível EUA /Japão**

• Prepare-se para uma decida arrepiante com cenários incríveis e músicaS que acompanham o ritmo do jogo

O que é necessário para participar de um jogo de snowboard radical? Bem, se você tem um PlayStation 2 basta comprar o SSX Tricky, um título que chegou ao mercado para se tornar o melhor em sua categoria. A equipe que assume os desafios de SSX Tricky é a mais maluca possível, e suas acrobacias as mais variadas e inesperadas já testemunhadas em um vídeo-game. Incluindo o modo de treinamento, são seis eventos à escolha, que variam em seus objetivos e complexidade. Com certeza, devido à sua jogabilidade viciante, SSX Tricky tem grandes chances de se transformar no seu jogo de esporte radical favorito. SSX Tricky é um jogo de controles difíceis, mas como diz aquela frase "a prática leva à perfeição". Por isso, mesmo com esse obstáculo inicial, o jogador não deve desanimar, porque à medida que os circuitos se apresentam, basta memorizar o caminho e guiar-se pelas placas onde se lê SSX. As pistas estão espalhadas por diversas locações mundiais, bastante variadas em relação aos graus de dificuldade que proporcionam. Para superar os obstáculos, uma série de manobras radicais podem ser executadas nas provas, mas a dica é tomar cuidado com os outros competidores, que sempre que puderem tentarão agredir o seu atleta para tirá-lo do páreo. Uma vez que os controles sobre o competidor são aprendidos, o jogador irá sentir uma grande diferença e poderá perceber que os boarders respondem rapidamente aos comandos, estejam eles na terra ou no ar, arriscando-se em movimentos ousados que deixarão os espectadores boquiabertos.

VISUAL E SONS DE ARREPIAR

O visual de SSX Tricky é magnífico. Muitas cores e ótimas texturas. Em algumas provas disputadas à noite, as luzes dos postes refletem sobre o ambiente e os competidores, com belos resultados. A diversão é ainda maior graças ao desenho genial dos circuitos, que estão localizados em um ambiente em 3D todo detalhado, com rios, árvores, carros etc. A sensação de velocidade transmitida em SSX Tricky só é vista em uns poucos bons jogos e deixam qualquer um com vontade de voltar a jogar e tentar novas possibilidades. O som ficou próximo da perfeição, fora as músicas de alta qualidade que lhe conferem um ritmo alucinado. Ocorre uma considerável mudança nas batidas musicais de acordo com a posição que o competidor está ocupando, uma alteração que acontece de maneira bem sutil. Os próprios personagens costumam soltar gritos, frases e comentários de efeito muito engraçados, e uma risadinha sacana tira um barato da sua cara sempre que você se dá mal.

EQUIPAMENTO FUNDAMENTAL

Em uma competição real de snowboarding, é aconselhável que o par de botas seja comprado antes de qualquer outra coisa. A qualidade da bota é essencial para um bom desempenho do competidor, e uma atenção maior deve ser concentrada no tipo de sola que o item possui, já que qualquer pedaço que fique para fora dos esquis pode tocar a neve e botar tudo a perder. A prancha, que muitas vezes pode parecer o apetrecho mais importante, deve ser comprada por último, observando o seu formato e suas dimensões, para que se combine adequadamente às características do atleta. No caso do PlayStation 2, a única coisa com a qual você terá que se preocupar é o controle, que facilitará em muito o aprendizado de suas acrobacias.

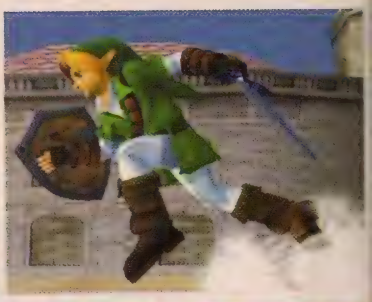
FRIO, NEVE E MANOBRAS RADICAIS

Obtendo-se um bom rendimento nas pistas, a barra de turbo mostrada na tela irá se encher, auxiliando o desempenho do corredor em algumas competições. O turbo tem três níveis de potência: amarela (fraca), laranja (média) e vermelha (forte). Certas provas rendem resultados mais satisfatórios quando o turbo não é utilizado, sendo mais vantajoso correr normalmente. Correr com liberdade pelas pistas é uma das recompensas de SSX Tricky. Mesmo que exista uma cerca definindo as dimensões da pista e o jogador cair do outro lado dela, continuará disputando a competição do mesmo modo. Detalhe interessante é a presença de mais de um caminho a seguir em um mesmo circuito, assim como atalhos que ajudam a ganhar tempo. Os personagens selecionados pelo jogador possuem características individuais, com habilidades especiais que funcionam em determinadas pistas. Experimente todos e utilize aquele que mais se assemelha ao seu estilo de correr.

Durante a seleção, atente para os valores de speed e tricks. Eles podem significar tudo para um bom desenvolvimento nas pistas. Os tipos de pranchas, igualmente, exercem um papel fundamental de como você se sairá nas provas. As pranchas ideais para manobras, mas que não servem para alcançar grandes velocidades, são as Freestype. As Alpine, por sua vez, são velozes e pouco aconselhadas para movimentos acrobáticos. Já o modelo BX, mescla as vantagens e desvantagens das duas primeiras pranchas.

EA TRAZ SSX PARA O XBOX E CUBE

As manobras arriscadas e radicais de SSX Tricky não param no PlayStation 2. Para tentar firmar o seu título como o melhor nesse gênero, a Electronic Arts também o desenvolveu para o Game Cube e o X-Box, cada qual influenciado pelas características de seu hardware. Todas as versões de SSX Tricky saíram quase que simultaneamente, no final do ano 2001. A primeira foi para o PlayStation 2 (13/11/2001), seguida pelo Game Cube (27/11/2001) e, finalmente, em 11/12/2001 saiu para o X-Box. Comparando os diferentes sistemas do jogo, pode-se observar que, visualmente, aquele apresentado no Game Cube é o que aparece com os melhores gráficos, cores deslumbrantes e uma sensação de profundidade excelente. Os controles também respondem com uma velocidade maior. No caso do X-Box, cujas primeiras imagens mostravam um serrilhamento muito acentuado dos personagens, nota-se um refinamento importante em sua finalização, que não fica devendo em nada para os demais consoles. No que diz respeito ao conceito original de SSX Tricky, poucas coisas foram alteradas em relação ao título do PlayStation 2. Todos os jogos acabam, de uma maneira ou de outra, se equivalendo. Seja qual for o vídeo-game que você comprou, SSX Tricky chegou para dar um basta à sua procura pelo jogo de snowboard definitivo. As descidas perigosas e os movimentos audaciosos deste jogo irão levá-lo a mais completa experiência do tipo, vivida em um console doméstico.



GRAN TURISMO CONCEPT CAR (PLAYSTATION2)

Complete o game 100% para receber o seguinte:

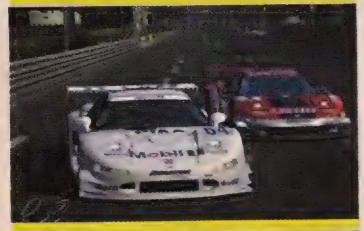
1.Level Ace level no modo de corrida simples
2.Toyota Pod Race
3.100,000,000,000 credits para o GT3 (funciona apenas com a versão japonesa)
4.Dois movies espetaculares

Libere o modo Ace

Na tela de seleção de dificuldades, coloque na opção "Hard" e segure R1 + L1. Dessa forma, a opção "Ace" aparecerá.

Libere todas licenças

Complete o modo Toyota Pod Event



GAME CUBE

Pikmin

Challenge Mode

Uma vez que você salva o jogo, uma nova opção irá aparecer no menu principal: é o Challenge Mode. Este modo mostra as áreas que você habilitou até o momento. A idéia deste modo não é encontrar as partes da nave e sim criar o máximo de Pikmins que você puder,

até o tempo se esgotar. Tente criar o máximo de Pikmins das três cores para marcar o seu recorde. Parece muito fácil, mas tente. Você vai perder muitas horas nesta fase.

Capitão Olima invencível

Simplesmente pressione para Baixo, no botão direcional.

Pegue a pérola

Use os Pikmins amarelos que podem carregar pedras explosivas. Pegue estas pedras dentro de caixas ou latas. Atire o Pikmin com explosivo na ostra com a pérola e chame-o de volta imediatamente. O Pikmin irá jogar a pedra dentro da ostra. Repita a operação até matar a ostra. Pegue a pérola e leve-a até a nave dos Pikmins. Esta pérola lhe dará mais 50 novos Pikmins.

Escolha a cor dos seus Pikmins

Enquanto estiverem carregando um objeto para a nave dos Pikmins, chame-os que eles largarão o objeto. Escolha os Pikmins da cor que você quer aumentar e faça-os carregar o objeto.

Super Smash Bros Melle

Troféus secretos

Alguns troféus estão escondidos e você não conseguirá pegá-los no Lottery ou nos Mini Games. Veja como consegui-los:

Character Trophies - Você consegue três troféus para cada personagem. Completando o Classic, Adventure Mode e o All-Star.
Male Wire Frame - Complete 100-Man Melee em 240 segundos.
Female Wire Frame - Faça mais de 100 nocautes no Endless Melee.
Fighting Wire Frames - Complete o 15 - Minute Melee
Giga Bowser - Vença Giga Bowser no Adventure Mode sem usar continues.
Master Hand - Complete o Classic Mode no nível Hard, ou superior, sem usar continues.
Crazy Hand - Complete o Adventure Mode no nível Hard ou superior sem usar continues.
Food - Jogue 1000 lutas no VS Mode.
Maxim Tomato - Jogue 10 lutas no VS.
Heart Container - Jogue 100 lutas no VS.
Metal Box - No treino, faça um combo com 10 ou mais golpes.

Lip's Stick - No treino, faça um combo (seqüência) de 20 golpes no mínimo.
Motion-Sensor Bomb - Complete o Evento 3.
Bunny Hood - Faça um combo de 125 ou mais golpes combinados com todos os personagens no modo treino.
Smash Coins Ganhe 100 moedas no modo Battle.
Mew - Complete o modo All-Star no nível Hard ou maior.
Sudowoodo - Jogue 200 lutas no VS.
Unown - Faça um total geral no jogo de baseball de 16.404 ft (5.000 metros).
Entei - Complete o Evento 26.
Celebi - Basta achar uma Pokébola com o Celebi, que o troféu é seu.
Lon Lon Milk - Faça com que o tempo do Clear Time e do Target Test seja menor que 26 minutos.
Kirby Hat 4 - Jogue 100 Coin Battle Matches.
Kirby Hat 5 - Destrave todos os 11 personagens secretos.
Falcon Flyer - Jogue por 150 vezes o VS Matches.
F-Zero Racers - Complete o Modo Adventure com todos os 25 personagens.
Mute City - Faça com que a distância total percorrida por todos os personagens seja maior que 10,000 metros.

Kraid - Jogue 50 VS Matches.
UFO - Jogue 100 VS matches.
Game & Watch - Complete o evento 45.
Target - Termine o Target Test com todos os 25 personagens.
Sandbag - Faça um recorde no Home Run Contest (Baseball) acima de 984 ft.
Battlefield - Termine o modo All-Star.
Final Destination - Complete o evento 51.
Goomba - Complete o evento 14.
Paper Mario - Faça um recorde maior que 1,476 ft no Home-Run Contest(Baseball).
Wario - Termine o modo All-Star sem usar continues.
Marin - Habilite o modo Sound Test.
Majora's Mask - Complete o evento 47.
Landmaster Tank - Nocaute em todos os personagens com um total maior que 1000.
Wolfen - Complete o modo Adventure em menos de 18 minutos.
Meowth - Complete o modo All-Star com todos os 25 personagens.
Tom Nook - Colecione mais de 1,000 moedas.
Mr. Resetti - Nocauteie mais de 5 oponentes no modo Cruel Melee.
Captain Olimar - Carregue o jogo com pelo menos um save do jogo Pikmim no seu memory card.
Donkey Kong Junior - Complete o modo Classic com todos os 25 personagens.
Mach Rider - Complete o modo Classic em menos de 5 minutos.
Sheriff - Faça com que o tempo TOTAL do modo Target Test seja menor que 750 segundos

Organize seus Troféus

Segure o botão Y, enquanto entra em Collection para organizar os troféus em um triângulo. Segure o botão L, enquanto entra em Collection para organizar os troféus em uma fila. Segure o botão R, enquanto entra em Collection, para organizar os trofeus em um círculo.

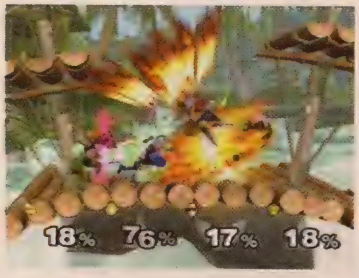
Destrave os segredos

Sound Test:
1) Complete todos os eventos no **Event Mode.**
2) Habilite todos os 25 personagens e os 29 estágios.
All-Star Mode:

Habilite todos os 25 personagens.
Random Stage Switch
Destrave todos os estágios para revelar a chave de acesso ao Random Switch.
Música Alternativa
Na tela de seleção de estágio pressione e segure (L) + (R) + (START).
Score Display
1) Jogue o Vs. Mode e tenha 5,000 KO's com qualquer personagem.
2) Para ativar o Score, vá até o Additional Rules, em Custom Rules.

Os estágios secretos

Brinstar Depths: Jogue o VS Mode mais de 50 vezes.
Fourside: Jogue o Vs. Mode mais de 100 vezes.
N64 Dreamland Stage: Complete o Break the Targets com todos os 25 personagens.
Big Blue: Jogue o VS Mode mais de 150 vezes.
Poké Floats: VS Mode mais de



200 vezes.
Flat Zone: Destrave o Mr. Game & Watch e vença-o em qualquer Regular Match Mode.
Kingdom II: Pegue o Troféu da Birdo.
Battlefield: Termine o modo All-Star com qualquer personagem.
Final Destination: Termine todos os Event Matches de 1 a 51.
N64 Yoshi's Island Stage: Faça mais de 1300 feet no Home Run Contest.
N64 Kongo Jungle stage: Termine o 15-min Man Melee com qualquer personagem.

Destrave os eventos de 11 a 51

Levels 11 a 15 - Vença 6 diferentes eventos dos Levels 1 a 10.
Levels 16 a 20 - Vença 10 diferentes eventos dos Levels 1 a 15.
Levels 21 a 25 - Vença 16 diferentes eventos dos Levels 1 a 20.
Levels 26 a 29 - Vença 22 diferentes eventos dos Levels 1 a 25.
Level 30 - Vença 27 diferentes eventos dos Levels 1 a 29.
Levels 31 a 39 - Complete 30 Levels e destrave 4 personagens.
Levels 40 a 50 - Complete 30 Levels e destrave todos os personagens secretos, exceto Pichu.
Level 51 - *1)*Complete os Levels 1 a 50 e vença Giga Bowser no Adventure Mode
2)Abra todos os Event Matches de 1 a 50.

Destrave o Sound Test

Você precisa destravar todos os estágios secretos, completar todos os 51 eventos e destravar todos os personagens secretos.

PLAYSTATION 2

Dinasty Warrior 3

Free Mode

Na versão japonesa, você poderá escolher o Free Mode pressionando os seguintes botões na tela de menu: Quadrado, Triângulo, Triângulo, Quadrado, L1, R1, R2, L2.

Final divertido

Para um Final Secreto muito comédia, siga estes passos:
1. No menu principal (Main Menu) vá até Options.
2. Nas opções, vá até edição da abertura (Opening Edit).
3. Agora pressione ''Replay''.
4. Segure os botões: R1, L1, R2, L2 e pressione X.

Final secreto

Nota: talvez você precise habilitar vários personagens antes para fazer este truque funcionar.
1. No menu principal (Main Menu) vá para opções (Options).
2. Em opções, vá até o menu de edição da abertura (Opening Edit), em baixo, à direita.
3. Vá em Play (Segunda opção de baixo para cima) e escolha o 4a ou o 4b.
4a. Pressione e segure L1 e R1, ou
4b. Pressione e segure L2 e R2.
5. Pressione o botão círculo para tocar e veja o final secreto!

Habilite todos os 41 personagens

(Versão japonesa) pressione:
■, R1, Triângulo, L1, Triângulo, R2, ■, L2.

Sound Test

(Versão japonesa) Na tela do menu principal pressione:
■, Triângulo, Triângulo, ■, L1, R1, R2, L2.

Veja todos os movies

L1, Triângulo, R1, Triângulo, L2, ■, R2, ■.

DICA DO MÊS

SUPER SMASH BROTHERS MELLE

Os personagens secretos

Jigglypuff
Termine o Classic Mode ou o Adventure Mode.
Luigi
Feche o primeiro estágio do Modo Adventure com o n.o 2, na segunda casa do tempo do jogo. Ex: xx:x**2**:xx. Na seqüência, surge uma animação em que Luigi passa por cima de Mario e o próximo estágio será Luigi e Peach contra você. Vencendo, Luigi estará habilitado.
Young Link
Complete o Classic Mode com 10 personagens diferentes (não os secretos, e 2 desses personagens devem ser Link e Zelda). Terminando, você será desafiado por Young Link. Vença-o e estará habilitado.
Dr. Mario
Complete o Classic Mode usando Mario sem usar nenhum continue.
Falco
Complete a fase 100 Man Melee Mode. Terminado, Falco irá desafiá-lo. Vença e habilite-o. Outra dica: Donkey Kong é ótimo para a fase dos 100 Man, porém, contra Falco você precisará de um pouco de treino.
Ganondorf
Complete o Evento 29 no Event Mode para habilitá-lo.
Marth
Complete o Classic Mode usando todos os 14 personagens (não os secretos), que logo a seguir ele virá para o desafio. Vença e habilite-o.
Pichu
Complete o evento 37. Pichu virá para o desafio. Vença para habilitá-lo.
Roy
Complete o Adventure Mode usando Marth. Na seqüência, ele virá para uma luta. Vença para habilitá-lo.
Mewtwo
De longe, o mais difícil. Jogue o modo Versus por mais de 20 horas seguidas ou 700 lutas, (sem contar as desistências). Após isso, Mewtwo virá para desafiá-lo. Vença para habilitá-lo.
Mr.Game & Watch
Termine o Classic ou Adventure Mode com todos os personagens, que ele virá para o desafio. Vença para habilitá-lo.

GAME SHARK

JADE COCOON 2

PLAYSTATION 2

Código Mestre
(sempre em On)
0E3C7DF2 1645EBB3
0C0B4BE7 F892277F

Dinheiro Máximo
3C7EC657 85F19EFF

Reputação Máxima
3C7EC65B F8FC270F

Fera a-Inf Health
3C7ECEE3 F8FCFBD7

Fera a-Inf MP
3C7ECEFB F8FCFBD7

Fera a-Máximo Health
3C7ECEDF F8FCFBD7

Fera a-Máximo MP
3C7ECEF7 F8FCFBD7

Fera a-Máximo SPD
3C7ECE6F F8FCFBD7
3C7ECE7B F8FCFBD7

Fera a-Máximo SPT
3C7ECE57 F8FCFBD7
3C7ECE5B F8FCFBD7

Fera a-Máximo STR
3C7ECE0F F8FCFBD7
3C7ECE13 F8FCFBD7

Fera a-Máximo VIT
3C7ECE27 F8FCFBD7
3C7ECE2B F8FCFBD7

Fera a-Máximo WIS
3C7ECE3F F8FCFBD7
3C7ECE43 F8FCFBD7

Fera a-Level Rápido
2C7ECECF F8FCFFFF

Fera b-Inf Health
3C7ECF8F F8FCFBD7

Fera b-Inf MP
3C7ECFA7 F8FCFBD7

Fera b-Máximo Health
3C7ECF8B F8FCFBD7

Fera b-Máximo MP
3C7ECFA3 F8FCFBD7

Fera b-Máximo SPD
3C7ED01B F8FCFBD7
3C7ED01F F8FCFBD7

Fera b-Máximo SPT
3C7ED003 F8FCFBD7
3C7ED007 F8FCFBD7

Fera b-Máximo STR
3C7ECFBB F8FCFBD7
3C7ECFBF F8FCFBD7

Fera b-Máximo VIT
3C7ED0D3 F8FCFBD7
3C7ED0D7 F8FCFBD7

Fera b-Máximo WIS
3C7ED0EB F8FCFBD7
3C7ED0EF F8FCFBD7

Fera b-Level Rápido
2C7ECF7B F8FCFFFF

Fera c-Inf Health
3C7ED13B F8FCFBD7

Fera c-Inf MP
3C7ED153 F8FCFBD7

Fera c-Máximo Health
3C7ED137 F8FCFBD7

Fera c-Máximo MP
3C7ED14F F8FCFBD7

Habilite todos os estágios

(Versão japonesa). Na tela do menu principal pressione:
R1, R2, L2, L1, ■, R2, Triângulo, L1

Habilite todos os Generais de Shu

(Versão japonesa):
L1, ■,, triângulo, R2, L1, L2, L2, R1

Habilite todos os Generais de Wei

Generals (Versão japonesa):
■, Triângulo, L1, L2, R1, R2, L1, L2

Habilite todos os Generais de Wu

(Versão japonesa):
Triângulo, L1, ■, R1, R2, L1, L2, L2

Todos os Estágios

(Versão Americana):
R1, R2, L2, L1, ■, L1, L2, R2, R1, Triângulo.

Habilite todos os movies

Triângulo, L1, Triângulo, R1, Triângulo, ■, L2, ■, R2, ■.

Habilite o item "Opening"

R1, ■, R1, Triângulo, R1, L1, ■, L1, Triângulo, L1.

Metal Gear Solid 2

Controle a câmera

Durante a cena que Snake anda pela ponte, pressione R1 para o zoom, com o joystick analógico, você move a câmera para os lados. E, ainda, termine o jogo uma vez, que a câmera digital estará disponível na próxima vez que iniciar um novo jogo pelo mesmo save.

Vídeo de uma garota no radar

Na parte final do jogo, quando Raiden estiver pelado num corredor, você receberá diversas mensagens pelo Codec. Ao responder algumas, surgirá um vídeo de uma garota. Se você responder ao chamado do Codec, o vídeo desaparecerá. Para assistir ao vídeo completo, basta não responder ao chamado do Codec.

Ganhe o Stealth Camo

Termine o game e comece um novo jogo. Selecione o Tank Level e pegue o máximo de Dog Tags em qualquer nivel de dificuldade. Se o total for 60 ou mais, quando iniciar novamente o Tank Level, você receberá o Stealth Camo (deixa seu personagem invisível). Depois de terminar o jogo com mais de 100 Dog Tags no Plant Level, você receberá o Stealth Camo de Raiden.

Pegue a Dog Tag de Snake

Depois de Snake lhe dar a espada, vá para cima dele e nocauteie-o para pegar a Dog Tag (plaqueta de identificação) de Snake.

Ganhe a Bandana

Depois de terminar o jogo uma vez, comece um novo jogo. Selecione o Tank Level. Pegue o máximo de Dog Tags que conseguir em qualquer dificuldade. Se você conseguir 30 ou mais, você ganhará a Bandana. Ela lhe dará munição infinita. Além disso, você receberá a Blue Wig. Ele lhe dará Oxigênio infinito.

Grip Infinito

Termine o jogo com 150 Dog Tags, que você recebe a Orange Wig, que lhe dará Grip Infinito (força para ficar pendurado). Por outro lado, para aumentar o Grip, fique pendurado em um local sem guardas e não muito alto, pressione ao mesmo tempo L2 e R2 por 100 vezes, que passará para o level 2. Mais 100 vezes você consegue o level 3 (mas não é muito necessário).

Mensagem de parabéns

No Plant Level, quando você tiver que colocar os seus dados no computador, coloque a data de aniversário, a mesma data do Set do PS2, que você receberá uma mensagem de parabéns pelo aniversário, com bolo e tudo.

Devil May Cry

Destrave a foto do grupo All Star

Para obter esta foto, termine o game no Rank S em todas as missões.

Habilitar o modo Easy Automatic

Feche qualquer missão de 1 a 3 USANDO continues, que na próxima fase será feita uma pergunta se você deseja mudar para o modo Easy. Uma vez escolhido, você não poderá voltar ao modo normal.

Modo Legendary Dark Night

Termine o jogo no modo Hard.

Modo Dante Must Die

Para habilitar este novo modo, feche o modo Legendary Dark Night. Pedreira.

Modo Super Dante

Terminando o jogo no modo Dante Must Die, você habilita o Super Dante. Neste modo, você pode se transformar em demônio e usar magia indefinidamente.

Gran Thef Auto 3

Bônus e itens com a Ambulância

Quando não estiver numa missão normal, pegue uma ambulância e pressione R3 (analógico direito). Salve 35 pedestres, que um Health refil irá aparecer em seus save points. Salve 70 pedestres e um Adrenaline Fill aparecerá nos seus save points. Complete o nível 12 da Ambulância, que o Infinite Run estará garantido.

Bônus com o carro de Bombeiros

Quando não estiver numa missão normal, pegue o carro de Bombeiros e pressione R3. Há um Corpo de Bombeiros em cada ilha. Apague 20 incêndios, que um Flame Thrower surgira num dos três save points.

Pegue um Tanque

Quando estiver em qualquer cidade, pressione esta seqüência: O,O,O,O,O,O,R1,L2,L1,Triângulo,O,Triângulo.

Todas as Armas

R2, R2, L1, R2, Esquerda, Baixo, Direita, Cima, Esquerda, Baixo, Direita, Cima.

Muita grana

R2, R2, L1, L1, Esquerda, Baixo, Direita, Cima, Esquerda, Baixo, Direita, Cima.

Todo o equipamento

R2, R2, L1, L2, Esquerda, Baixo, Direita, Cima, Esquerda, Baixo, Direita, Cima.

Vida infinita

R2, R2, L1, R1, Esquerda, Baixo, Direita, Cima, Esquerda, Baixo, Direita, Cima

Envenene todos os carros

L2, R2, L1, R1, L2, R2, Triângulo, Quadrado, Círculo, Triângulo, L2, L1

Sem o Wanted Level

Para jogar sem precisar chegar no level necessário, pressione R2, R2, L1, R2, Cima, Baixo, Cima, Baixo, Cima, Baixo que o Wanted Level desaparecerá.

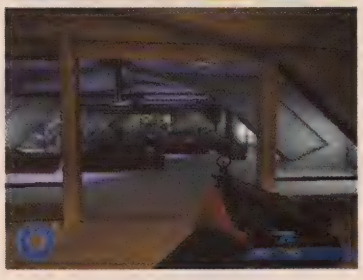
Gran Turismo 3

Modo Profissional

Escolha o modo Arcade. Então, deixe o cursor sobre o modo Hard. Daí, pressione e segure L1 e R1, e o modo profissional surgirá.

Sem troca de marcha

Pressione e segure R2 quando estiver na marcha que desejar, que o câmbio automático ficará travado nela. Esta dica é muito útil quando você desejar que o câmbio automático não mude de marcha durante uma curva ou uma subida.



James Bond 007 Agent Under Fire

Invencibilidade

Pause o jogo e segure L2 e R2, e pressione Círculo, Triângulo, Direita, Cima, Baixo, Círculo, Quadrado.

GAME SHARK

Tony Hawk's Pro Skater 3

PLAYSTATION 2
Código Mestre
(sempre deixe em On)
ECB5CF4C 143A60B4

Pontos de Status Infinito para Tony Hawk
4C1FCD00 1456E7D7

Pontos de Status Infinito para Steve Caballero
4C1FD610 1456E7D7

Pontos de Status Infinito para Kareem Campbell

4C1FE240 1456E7D7

Pontos de Status Infinito para Rune Glifberg
4C1FEF70 1456E7D7

Pontos de Status Infinito para Eric Koston
4C1FF8A0 1456E7D7

Pontos de Status Infinito para Bucky Lasek
4C1F05D0 1456E7D7

Pontos de Status Infinito para Bam Margera
4C1F0E00 1456E7D7

Pontos de Status Infinito para Rodney Mullen
4C1F1A30 1456E7D7

Pontos de Status Infinito para Chad Muska
4C1F2760 1456E7D7

Pontos de Status Infinito para Andrew Reynolds
4C1F3090 1456E7D7

Pontos de Status Infinito para Geoff Rowley
4C1F3DC0 1456E7D7

Pontos de Status Infinito para Elissa Steamer
4C1F46F0 1456E7D7

Pontos de Status Infinito para Jamie Thomas
4C1F5230 1456E7D7

Todos os Shapes de Tony Hawk
4CC79AB4 1456E40C

Todos os personagens
4C3922E8 1456B00C

Menu de Truques e Movies
4C3922E6 1456B00C
1C3922EC 61DFB00C
4C3922F0 1456B00C

Tempo Infinito
1C5BC7B8 1456E6C5

GAME SHARK

Ace Combat 04: Shattered Skies

Playstation2
Código Mestre
EC878528 1438A94C
Todas as aeronaves
1CBD8448 61DFB00C
4CBD844C 1456E40C
Estilos de pintura Extra
1CBD8450 61DFB00C
1CBD8450 61DFB00C
1CBD8454 61DFB00C
1CBD8458 61DFB00C
4CBD845C 1456B00C
Todas as Armas
1CBD8468 61DFB00C
1CBD846C 61DFB00C
1CBD8470 61DFB00C
Munição Máxima do A-10A
1CBD9E50 14DF089C
4CBD9E52 1456E788
4CBD9E56 1456E788
4CBD9E5A 1456E788
Munição Máxima do EF-2000
1CBD9ED0 14DF089C
4CBD9ED2 1456E788
4CBD9ED6 1456E788
Munição Máxima do F-117A
1CBD9EC0 14DF089C
4CBD9EC2 1456E788
4CBD9EC6 1456E788
4CBD9ECA 1456E788
Munição Máxima do F-14A
1CBD9E40 14DF089C
4CBD9E42 1456E788
4CBD9E46 1456E788
Munição Máxima do F-15 Active
1CBDA140 14DF089C
4CBDA142 1456E788
4CBDA146 1456E788
Munição Máxima do F-15C
1CBD9E90 14DF089C
4CBD9E92 1456E788
4CBD9E96 1456E788
Munição Máxima do F-15E
1CBD9EB0 14DF089C
4CBD9EB2 1456E788
4CBD9EB6 1456E788
4CBD9EBA 1456E788
Munição Máxima do F-16C
1CBD9E30 14DF089C
4CBD9E32 1456E788
4CBD9E36 1456E788
Munição Máxima do F-22A
1CBD9E10 14DF089C
4CBD9E12 1456E788
4CBD9E16 1456E788
Munição Máxima do F-2A
1CBD9EF0 14DF089C
4CBD9EF2 1456E788
4CBD9EF6 1456E788
4CBD9EFA 1456E788
Munição Máxima do F-4E
1CBD9F20 14DF089C
4CBD9F22 1456E788
4CBD9E26 1456E788
Munição Máxima do F-5E
1CBD9F10 14DF089C
4CBD9F12 1456E788
4CBD9F16 1456E788
Munição Máxima do F/A-18C
1CBD9E80 14DF089C
4CBD9E82 1456E788
4CBD9E86 1456E788
4CBD9E8A 1456E788

Munição infinita

Pause o jogo e pressione X, X, X enquanto segura R1 e R2, e pressione Quadrado.

Healths infinitos

Segure L1 e R2 e pressione Cima, Baixo, Círculo, Círculo, Baixo, Baixo, Baixo, Esquerda, Círculo. Inicie o jogo e na escolha do level pressione Start. Então segure Baixo + L2 + R1 e pressione Círculo, Círculo, R2, Círculo, L1, Quadrado, Quadrado, Círculo. Você terá ilimitados Health em todos os levels

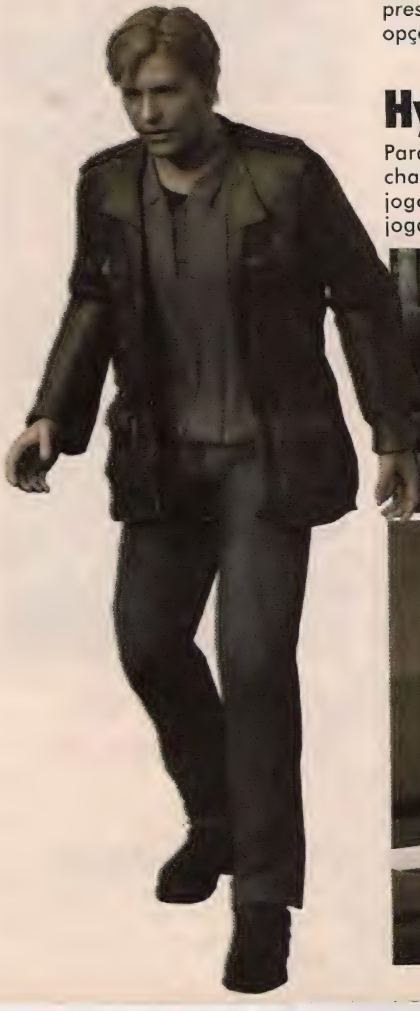
Rocket Launchers infinitos

Segure L1, L2, R1, R2 e pressione Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Círculo, Círculo, Quadrado no menu principal. Inicie o jogo e na escolha do level pressione Círculo, Quadrado, R1, Quadrado, Cima, Círculo, Baixo, Esquerda. Se você fizer o código corretamente, terá ilimitados Lança-Foguetes em todos os levels.

Silent Hill 2

Os sinais visíveis

Habilite todos os 5 finais diferentes e comece um novo jogo, que todos os sinais serão visíveis.



Modo Bônus Riddle

Termine o jogo usando os 3 modos de dificuldades nos quebras-cabeças, que um quarto modo estará disponível.

Serra elétrica

Quando terminar o jogo, você terá uma opção de replay. Escolhendo esta opção, quando James está andando no início do jogo perto do rancho do lado direito, você verá umas toras de madeira e um barulho de motor. A serra elétrica está lá. Basta ir até lá e pegá-la.

Extra Options

No menu de opções (options), pressione L1 ou R1 para ter mais opções de jogo.

Hyper Spray

Para habilitar uma nova arma chamada Hyper Spray, termine o jogo 2 vezes. Na terceira vez que jogar, entre no motor home do lado sul da cidade, que ela estará disponível agora.

Novas opções

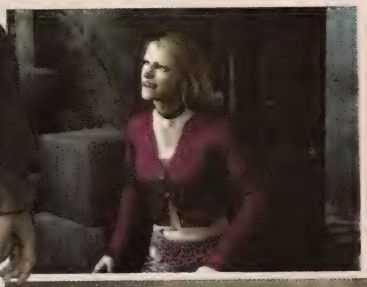
Termine o jogo e você verá novas opções, incluindo ajuste de munição (Bullet Adjust) que faz com que você ache pela cidade 2 ou 3 vezes mais munição que o normal (ex: se normalmente você encontra 12 munições, a opção x2 lhe dará 24), e uma outra opção de você desligar os ruídos.

Reset durante o jogo

Pressione L1, R1, Select e Start, que na mesma hora você volta à tela inicial do jogo.

Munição em abundância

Termine o jogo, e uma opção extra estará disponível no menu de opções. Ela fará com que você encontre vários tipos de munição durante o jogo.



Max Payne

Invencibilidade

Durante o jogo, pressione Start e os seguintes botões: L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2.

DREAMCAST

Capcom vs SNK 2

Groove Edit Points ilimitados

Para ter os pontos infinitos, termine o All Survivor Mode. Isso também funcionará se você abrir a opção EX, fazendo assim: na opção Life Gauge escreva No Damage. Na opção Groove Gauge escreva Infinity.

Shenmue II

Modo Omake

Coloque o disco 1 do game, no CD-Rom do seu PC, para entrar no Omake Mode.

Ver o filme de Shenmue na versão Saturno

Termine o jogo, e após os créditos haverá uma opção em que você poderá assistir a um vídeo de Shenmue na versão Saturno, antes de ser convertido para o console Dreamcast. Essa opção fica no Shenmue Collection.

Sega Sports: Tennis 2K2

Troca de roupa

Mudando a cor das roupas dos jogadores: na hora de escolhê-lo, aperte R ou L para mudar a cor do tenista.

Jogue com o Rei e a Rainha

Vença todos os matchs sem usar continues. Se você escolher um personagem masculino, enfrentará o Rei, com uma mulher, a Rainha. Derrote-os para habilitar esses personagens.

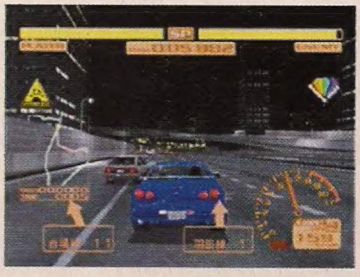
Pegue a raquete Power-L3G

Ganhe o Australia Challenge sem perder nenhum game.

Alone in The Dark: The New Nightmare

Pular as seqüências de filmes

Para pular as seqüências, segure L + R e aperte A.



Tokyo Extreme Racer 2

Vitória instantânea

Antes da contagem 3-2-1-Go, comece a segurar L e R e, então, aperte A no segundo controle sem deixar de apertar R e L.

GAME BOY ADVANCE

Warioland 4

Modo superdifícil

Complete o jogo no modo difícil. Inicie um novo jogo e encontrará a nova opção de dificuldade.

Wario Karaoke

Pegue os gold crowns acumulando mais de 10,000 moedas em todos os níveis para habilitar a opção Sound Test (Wario Karaoke)

Abrir todos os portais

Na tela principal pressione:

▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ▲, ▼.

GAME SHARK

Capcom vs SNK 2

Playstation 2

Teletransporte para esquerda ou direita -Código Mestre
EC83D240 1446911C
Pressione Select+R2 para teletransporte à esquerda (somente jogador 1)
0CD47B76 1456B20B
4CDF98E2 1456B125
Pressione Select+R1 para teletransporte à direita (somente jogador 1)
0CD47B76 1456B80B
4CDF98E2 1456E5A5

AirBlade

Playstation 2
Código Mestre
0E3C7DF2 1645EBB3
0C1A6183 F88DDC7F
Infinito Boost
2C27A5A9 F8FC3F7E
Super Pontuação
2C27A6A1 F8FC02BC
Tempo Infninito
3C2A3E97 BBFCFEFE
Habilitar level Downtown
3C29B287 F8FCFEF1
Habilitar level Industrial
3C29B29F F8FCFEF1
Habilitar level Storage
2C29B2B7 F8FCFEF1
Habilitar level Corporate HQ
2C29B3CF F8FCFEF1
Habilitar Penthouse
2C29B3E7 F8FCFEF1
Hideaway em tempo mínimo
3C29B28B F8FCFEFE
Hideaway sem quedas
2C29B28F F8FCFEFE
Hideaway Best combo em 99
2C29B293 F8FCFE53
Hideaway Super Pontuação
3C29B297 4C3EC03A
Hideaway Grade A
2C29B29B F8FCFEF1
Downtown em tempo mínimo
3C29B2A3 F8FCFEFE
Downtown sem quedas
2C29B2A7 F8FCFEFE
Downtown Best combo em 99
2C29B2AB F8FCFE53
Downtown Super Pontuação
3C29B2AF 4C3EC03A
Downtown Grade A
2C29B2B3 F8FCFEF1
Industrial em tempo mínimo
3C29B2BB F8FCFEFE
Industrial sem quedas
2C29B2BF F8FCFEFE
Industrial Best Combo em 99
2C29B2C3 F8FCFE53
Industrial Super Pontuação
3C29B2C7 4C3EC03A
Industrial Grade A
2C29B2CB F8FCFEF1
Storage em tempo mínimo
3C29B3D3 F8FCFEFE
Storage sem quedas
2C29B3D7 F8FCFEFE
Storage Best Combo em 99
2C29B3DB F8FCFE53

GAME OVER

É uma publicação da

Editora Escala Ltda.
Av. Profº Ida Kolb, 551 Casa Verde
CEP 02518 000 São Paulo / SP
Telefone: (0XX11) 3966-3166 - Fax.: (0XX11) 3857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599 970 São Paulo - SP

•Diretores
Hercílio de Lourenzi
Mário Florêncio Cuesta

•Produção
Nilson Luiz Festa
Pricila Del Claro
Priscilla Mara G. Ribeiro

•Promoção e Marketing
Paulo Afonso de Oliveira
Álvaro Ângelo Tomiatti
Priscilla Ellen Reis

•Circulação
Zildete da Silva
Liliane Mendes Portelo

•Atendimento ao leitor
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Fone: (0XX11) 3966-3166

•Conselho Editorial
André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Jorge Mann, Marques Rebello, Moacir Torres, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Victor Rebelo.

•Números atrasados
Através do telefone: (0XX11) 3966-3166

•Impressão e Acabamento
Oceano Indústria Gráfica - Tel.: (0XX11) 4446-6544

•Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú.
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.
Tel.: (0XX21) 3879-7766.

•Disk Banca
Sr. Jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Editora Escala enquanto houver estoque.

•Assinaturas
Em apoio ao jornaleiro, a Editora Escala não trabalha com assinaturas.

•Observação Importante
O estúdio Midwest que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo.

•Filiada à ANER

Diretor: Fausto Kataoka
Editor Chefe: Fabio Kataoka
Editor: Claudio Balbino dos Santos
Direção de Arte: Claudio Balbino dos Santos
Capa: Claudio Balbino dos Santos
Revisão e Redação: Rodrigo Guerrino, Claudio Fuzisaki
Atendimento ao Cliente: Cintia Pincelli

As matérias assinadas são de total responsabilidade de seus autores e não representam necessariamente a opinião da Editora Escala e da Midwest Visual Design. Toda e qualquer reprodução de matérias ou elementos ilustrativos bem como fotografias deverão ser solicitados por escrito pelo requerente e autorizados pela MidWest Visual Design em outras circunstâncias estarão sujeitos as leis do órgão competente.

MidWest Visual Design
Rua Horácio Vergueiro Rudge, 495
São Paulo-SP-CEP 002512-060
Telefax -11 3951-5214

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

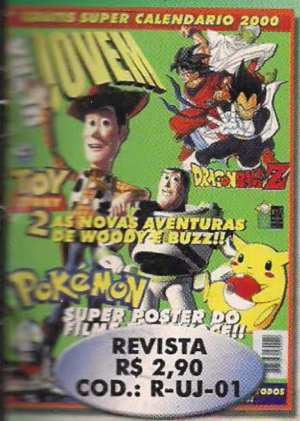
•VIRTUA FIGHTER 4

Para os amantes de pancadaria, a Sega vai mostrar que nem só de Tekken 4 vive o jogador do PlayStation 2. Virtua Fighter 4, que saiu primeiro para os arcades da Sega, acaba de chegar para o Sony PlayStation 2 e vai competir pelo trono de melhor jogo de luta 3D do mundo. Para a quarta versão de Virtua Fighter, a equipe AM2 apresenta novos jogadores e uma jogabilidade jamais vista na série. Na próxima edição, uma matéria especial com todos os personagens e golpes de Akira Yuki e sua turma.

• E ainda: os lançamentos do Game Cube, **Sonic Adventure 2, Resident Evil, Virtua Striker 3** e muito mais. Uma reportagem superespecial sobre o mega sucesso **Dragon Quest,** onde você vai saber porque um jogo com visual tão simples consegue bater todos os recordes de vendas no mundo todo. A versão 2001 de **King of Fighters** do arcade e PlayStation 2, que está previsto para o primeiro semestre de 2002. A nova versão de **Wipeout** para PlayStation 2 e outras novidades na próxima edição.

•WIPEOUT FUSION

NÃO FIQUE FORA DESSA AVENTURA!



REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-01

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-02

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-03

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-04

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-05

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-06

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-07

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-08

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-09

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-10

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-11

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-12

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-13

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA:
( ) R-UJ-01 (R$2,90) ( ) R-UJ-02 (R$2,90)
( ) R-UJ-03 (R$2,90) ( ) R-UJ-04 (R$2,90)
( ) R-UJ-05 (R$2,90) ( ) R-UJ-06 (R$2,90)
( ) R-UJ-07 (R$2,90) ( ) R-UJ-08 (R$2,90)
( ) R-UJ-09 (R$2,90) ( ) R-UJ-10 (R$2,90)
( ) R-UJ-11 (R$2,90) ( ) R-UJ-12 (R$2,90)
( ) R-UJ-13 (R$2,90)

ESCOLHA O(S) EXEMPLARES E ENVIE-NOS O CUPOM

Nome:.....

Endereço:.....

Cidade:.....Estado.....CEP.....

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 CEP: 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.

MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 3966-3166

ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição).

EDITORA
escala
UM JEITO
DIFERENTE DE
FAZER REVISTA